Tokyo Godfathers Storyboard Book

東京ゴッドファーザーズ

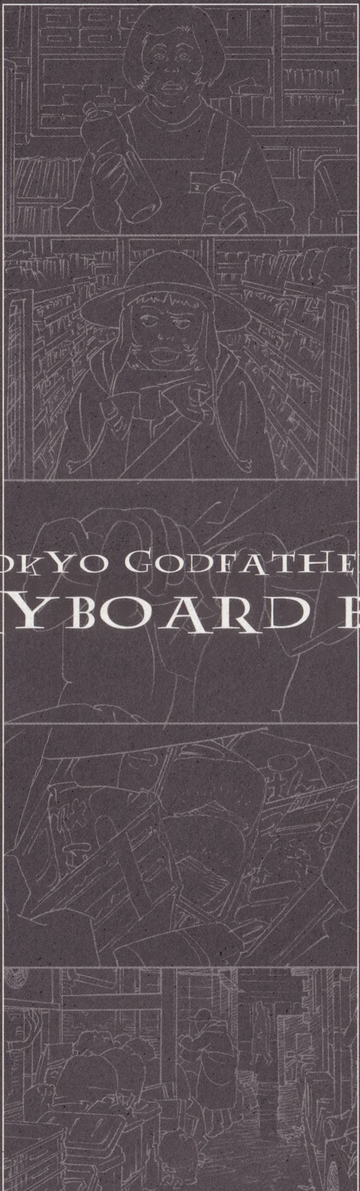
Directed by SATOSHI KON

SONY PICTURES

Tokyo Godfathers
Storyboard Book

Directed by SATOSHI KON

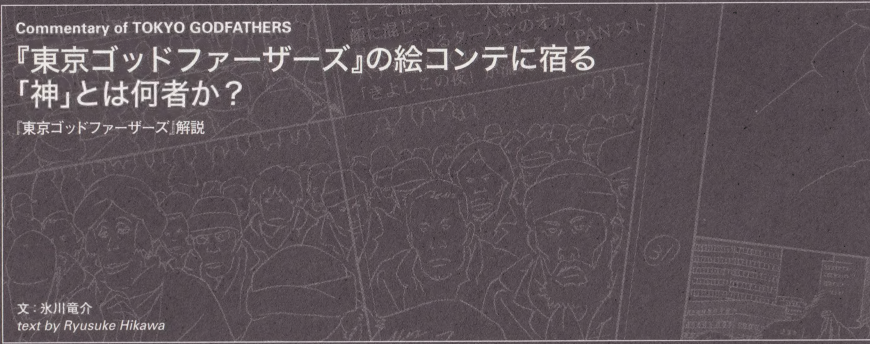
Tokyo Godfathers
Storyboard Book



CONTENTS

解説◉『東京ゴッドファーザーズ』の絵コンテに宿る「神」とは何者か？
文：氷川竜介 …… 004
Aパート …… 017
Aパート解説「冒頭で語られるスタイル」 文：藤津亮太（アニメ評論家） …… 150
コラム「タイトルが出るまで──前2作の比較」 …… 156
Bパート …… 157
Bパート解説「ビル顔の効果と背景の指示」 文・藤津亮太 …… 334
Cパート …… 341
Cパート解説「TGFらしさ──演技の方法と偶然の描写 文：藤津亮太 …… 568

【APPENDIX】
評論◉元旦の空に天使が舞う 文：藤津亮太 …… 576
【東京ゴッドファーザーズの世界】 スタッフインタビュー・文：氷川竜介
キャラクターデザイン・作画監督 小西賢一 …… 584
作画監督・原画 井上俊之 …… 600
作画監督・原画 安藤雅司 …… 610
美術監督 池 信孝 デジタルハーモニー 糸川敬子・市倉 敬 …… 620
監督 今 敏 …… 632
海外メディア記事転載 …… 646
絵コンテ用語集 …… 650
CAST & STAFF LIST …… 652
MAIN STAFF PROFILE …… 654



Commentary of TOKYO GODFATHERS

『東京ゴッドファーザーズ』の絵コンテに宿る「神」とは何者か？

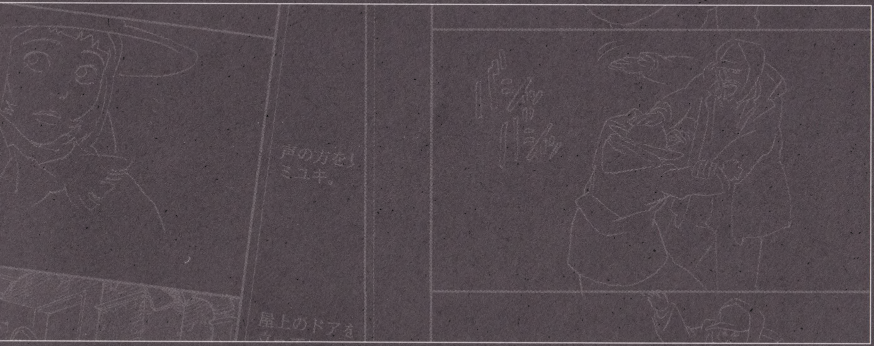
『東京ゴッドファーザーズ』解説

文：氷川竜介
text by Ryusuke Hikawa

アニメはマンガの映像的翻訳か？

世間一般では、アニメーション映画とはマンガを映像に置き換えたものだと思われているに違いない。かつて「マンガ映画」と呼ばれたことが、何よりの証拠だ。だから「絵コンテ」をマンガのように読めると期待されたり、はなはだしい場合は「原作」が読めると誤解されているかもしれない。

本稿では、そういった錯覚や誤解から離れるためにも、そもそも絵コンテとは何なのか、映画やマンガとはどういう関係にあるのか、バックグラウンドごと掘り下げてみたい。そうすることで、『東京ゴッドファーザーズ』の絵コンテにどういう特質があり、他作品と峻別されるべきポイントはどこなのか、今 敏が他とは違った特質を持っている監督だとしたら、なぜなのかを探ってみたい。



アニメ監督のさまざまなパターン

アニメ業界では人気を博した連載マンガを「原作」として映像化するパターンは多い。そのため、マンガのコマを絵コンテがわりにすれば、アニメのフィルムができる——そういう誤解もあるような気がする。

もちろんすべてのアニメが原作つきだというわけではない。この『東京ゴッドファーザーズ』のように、完全オリジナルのアニメ作品も少なからず存在する。その場合、マンガ家に相当する「作家」とは誰なのか？　ここで「監督」と即答してしまってはまずい。これは「映画は誰のもの」という大テーマにつながりかねないので深入りしないよう留意するが、大きくは二種類のアニメ監督がいると思われる。

ひとつは、製作者（プロデューサー）の企画に応じたオーダーを受けて、その通りに作品をつくる監督。ディズニー映画や原作ものアニメの大多数は、こちらに属する。

もうひとつは、企画、原作など作品の根幹に関わるものの大半を自らクリエイトし、作品内容に責任を持つ監督である。こちらの方が、より「作家」に近い。さらに精度をあげて言えば、この作家タイプの監督にも二種類ある。キャラクターなど実際の絵づくりのすべてをクリエイトするタイプと、絵的な部分に専従者を立てるタイプである。

こう絞り込んで来ると、ひとくくりに「アニメ監督」と言っても、厳密な意味でマンガ家に近い「作家」は、稀少ということがわかってくる。そのアニメ監督の代表例としては、宮崎駿、安彦良和、大友克洋という名前がすぐ浮かぶ。

そして今 敏も、その文脈に名を連ねる監督である。いずれもマンガ家経験ありという共通点は、偶然ではないだろう。

日本のマンガが持つ映画的特性

ここで日本のマンガが持つ特殊事情をおさらいしておこう。

よく知られているように、日本のマンガが現在のようなコマ割りのスタイルを獲得するに至ったのは、手塚治虫が戦後まもなく発表した『新宝島』に起源を持つ。それ以前のマンガは、コマのサイズは均等、描き割りのような背景の前で、平板なキャラクターが芸を披露するというスタイルだった。

ところが手塚はそこに映画が持っていた映像的な要素、技法を投入してスタイルを変革し、世間をあっと言わせた。アップやロングといった画面サイズの変化、パノラマ的な大俯瞰を入れるなど画角やアングルの変化による構図が生み出す躍動感、ひとつのアクションを何コマにも分ける時間表現と感情への作用などというテクニックの導入である。

中でもっとも劇的だったのは、コマとコマの「間」に「何か」が存在することを示したことだった。真っ正面に迫って来た車が、次のコマでは遠ざかっていく……そこに情感がこもるとすれば、これは映画でいう「編集」の効果である。編集によっ

てAというフィルムが別のBというフィルムにつながれたとき、完成するのは「A＋B」でありながら、そこにまったく違う意味が生まれることがある。それは俳句にもたとえられる詩歌的な余韻を持った感情だ。

ちなみに『東京ゴッドファーザーズ』も、それを多用した映画である。たとえばこんなシークエンスを見てみよう。ギンちゃんがハナちゃんの治療費に、重傷を負ってまで守り抜いた虎の子の一万円札を出す(C-647)。つらそうなギンとハナのカットに続いて、折れ曲がってまるで泣いた顔のようになったお札の福沢諭吉がアップになる(C-648)。だが、この別離は、諭吉が使われるはずの対象だったギンの娘との再会をもたらす。あまりのことに固まった一同に、同じ諭吉が今度は笑顔になったかのような折れ具合で再びインサートされる(C-655)。

これをバラバラのカットに分解してしまえば、特に最後のお札の演技などは一枚絵ではほとんど意味をなさない。しかし、編集されて収まるところに収まることで、固まるほどの驚きが「喜び」に転換するだけの間や、観客の「良かったね」という思いを受け止めさせるものに、意味が変化する。

映画の編集とは、こういった言外の意や、ストレートに見せたら陳腐化するような感情を洗練された形で伝え得るほどの「表現力」を備えている。一枚の絵に生命を宿らせるだけの神秘をたたえているわけである。

マンガにおける編集とコンテ

この例と同様な効果は、マンガにおいても存在する。コマとコマ、あるいはページとページの間にある断裂は、フィルムとフィルムの間にある編集点と類似の役割を果たす。あるときは意味性を補強し、あるときはどちらの絵にもない感情的要素を断裂の生み出した「不在」が醸し出し、双方の絵に力を与える。

こうした意味性のある編集が、時間の流れとともに繰り返されることで、一種の韻律が生み出されていく。だから、映画の「味」は編集にあり、マンガの妙味もまた「コマ割り」と改称された編集にあって、両者は姻戚関係にある。どの程度自覚的かは作家によって異なるが、手塚マンガの後進は、この映画的コマ割に感動の根拠を求めているはずだ。

さて、映画の世界でこのような映像の流れ、編集をどうデザイン（設計）するか――撮影前に検討するためには脚本だけでは不足なので、実際のカット割りを書いた「コンテ」と呼ばれるものが用意される。これは"continuity"を略した用語で、本来は連続性を意味する。

マンガの世界でも、実際にペンを入れる前にはページ単位にコマ割をラフに描いた設計図的なものが用意され、「コンテ」「ネーム」などという名前で呼ばれる。

実はフランス製の画材でクレヨンの一種に「コンテ」というものがあり、映像のコンテはこれとよく混同される。画材のコンテは素早くラフに描いたクロッキーなどに用いられ、アニメや映画の絵コンテもまたラフに描かれることが多いため、サラサラとラフに描くからコンテと呼ぶという誤解を招きやすい。しかし、マンガで「コンテ」と呼ぶ場合はコマ割の時間的韻律を主眼に置いた設計図的な検証を重視すべきだし、「ネーム」とは吹き出しの写植に打たれる文字のことなので、この場合はダイアローグ展開の方に比重を置いた、映画ならシナリオ検討的なものとなるはずである。

実態としては、ここまで厳格な区別は意識されることなく、もっとアバウトに混用されているようだ。それはそれで現場的に不都合がなければ良い話ではある。

マンガ家時代の今 敏が実現していた映画的構成

こういう事例を照応させると浮き彫りになっていくように、日本で独自に進化したマンガ文化とは、少なくとも映画界が斜陽になる時期――劇画の台頭の時代ぐらいまでは絵コンテ的に発達したと言うことができるのではないか。ただし、マンガを読んでマンガにあこがれ、映画のことにまったく興味ないままマンガ家になる人間が主流になった時点で、独自の進化を始めてもいる。だから、マンガを絵コンテがわりに映像が撮れるかというと、現在ではそれは至難というほどの隔たりができている。

しかし、非常に映画的体臭を放つマンガの命脈も、当然続いている。マンガ家としての今 敏も、その系譜の中に位置づけられる作家ではないか。もちろんマンガにはマンガとして最大限活かすべき特質があるため、今 敏のマンガ作品も絵コンテ風とは呼べるものではないのだが、映画的文法をかなり意識したとおぼしきコマ割が多いことも事実だ。

たとえば長編『海帰線』における、主人公の洋とヒロインの夏美が夜の海岸縁を散歩するシークエンスでは、こんな風にコマ割りが進行する。

❶かがんだ夏美の向こうからタクシーが近づいてくる。
❷話しかける洋。
❸ヘッドライトが逆光で夏美の顔を浮かび上がらせる。
❹タクシーは警笛とともに遠ざかっていく。
❺「何？」と自分の顔を見つめる洋に夏美が聞く。
❻「いや……別に……」とごまかす洋。

❶や❹は客観的なロングショットとなっているが、❸は明らかに洋の主観である。それゆえに、一瞬だけ夏美の顔は大ゴマになり、そこには逆光のライティング効果もあいまって「きれいだ」という洋の感情がこめられた魅惑的で美しい絵が

描かれている。タクシーの効果音がドップラー効果のように近づき遠ざかる演技をしているのが芸の細かい部分で、かけがえのないその感情が一瞬の泡沫だったという、言葉にしづらい感触を強調している。

加えて構図の流れも映画的である。近づくタクシーは海岸側からとらえているが、遠ざかっていく方も同じ海岸側からとらえており、いわゆるイマジナリ・ラインの原則（対面している２つの被写体に形成される仮想の線を越えて撮影したカットをつないではいけない）に忠実である。

⑤⑥は、その華やいだ瞬間が終わった後なので、バストサイズの変哲のない会話の切り返しの構図となっていて、洋の感情の高ぶりが去って、場がニュートラルになったことを、滑る会話とともに醸し出している。

こういったコマの流れがかきたてるのは、迫ってきては去る光のモーションが、時とともに消えゆくある種の切なさを含んだ感情（エモーション）に昇華したものであって、これは明らかに「映画的」と呼ぶことができる。他にも例はいくらでも挙げられるだろうが、もし「マンガ家時代から今 敏は紙の上で映画を撮っていた」と言う仮説が成り立つならば、その証拠とはこういう現れ方をしているのである。

参考までに、車のヘッドライトと遠近の効果音が一瞬の感情をかきたてる……という演出は、『東京ゴッドファーザーズ』にも存在する。ハナちゃんが捨て子を祭り上げるオープニング直前のカット（C-74）がそれであり、車の効果音のドップラー効果も加えられている。これは今 敏が好んで使う得意技なのかもしれない。

実写とアニメのコンテの差

このように、今 敏はマンガ作品ですでに映画としてのコンティニュイティを強く意識した疑似映像作品を描いていた。

映画監督になるべくしてなる素養は提示済みであった。映像作品の絵コンテを描くことになったときにも、それほど大きな支障を感じなかったのではないか。

では、実際に映像作品を手がけるときの今 敏の絵コンテの特徴と、現時点での到達点でもある『東京ゴッドファーザーズ』の特異性はどの辺に現れているのだろうか。それをあぶり出すために、絵コンテの一般的な役割から確認していこう。

まず、コンテは連続性を設計するものなので、カット割りを記したものである。映像の最小単位であるカットとカットの接続が書いてあればいい(本来は最小単位はショットだが、アニメの現場では最小単位をカットと呼ぶ)。

実写の場合はコンテと言っても、多くの場合は絵コンテは用意されない。監督によって作法は違うが、実写の印刷されたシナリオでは上半分が余白になっていて、これは文字でカット割を書くためのものである。絵コンテと区別のために「字コンテ」と呼ばれることもある。

シナリオの巧拙を論議する場合、「シナリオはお話を書くものだ」と言い切る意見が少なからず幅をきかせている。もちろんストーリーもシナリオ評価上で重要な要素だが、もっと大事なことがある。フィルムとは最終的には映像で物語をつむぐもの。監督、演出家が、最終映像の設計図たるコンテを想起しやすいような触媒として、場面転換やト書きがストーリーに沿って映像的に適切で、ドラマの訴求ポイントが明瞭なものが、本来は優れたシナリオのはずである。

さて、ここでアニメではなぜ絵コンテなのか、実写とは何が違うのかという根元的な疑問がある。それは今 敏の絵コンテの特徴ともつながってくる話だ。

実写とアニメ、最大の差は「アニメは根拠なく自動的に映像を生成することができない」という点にある。つまり実写では現場さえしっかりしていれば、カメラマンが監督の指示でカメラを向けるだけで、そこに構図と空間が自動的に生成される。役者がいれば、彼または彼女が演技を生成する。だから監督は純粋なコンテに没頭できる。

ところが、アニメーションではそういうことはあり得ない。草一本、犬一匹、空き缶ひとつにいたるまで、偶然そこに写りこむというものはないので、偶然性を演出することにおいてさえ「根拠」となるものが必要になる。

アニメーションの最終画面は「絵」なので、そういった根拠となるものは絵で指示することになる。そして、監督が意図を伝えるのは(自分で描くかどうかは別にしても)絵コンテを共通言語としてというのが、一般的な進め方である。

絵コンテの作り込みに王道なし

次に問題となるのが、「絵コンテでは、どこまで作りこむことが求められるか」ということである。これについては、はっきりとした基準があるわけではない。

極端な例としては絵コンテなしで長編アニメが制作されていた時代がある。部分的にない作品の例だと、さらにその数は増える。また、実写畑の演出家の描く丸チョン(記号化された人間のこと)のコンテを作画監督が清書してから配布する例もある。コンテ段階ではコンテに求められる映像の流れだけを作り込み検証すべきという理由で、絵コンテにおける絵はうまく描いてはいけないと明言する演出家もいる。

このように「王道」がないのが絵コンテで、極端な話、演出意図が正確に伝わって、作画以後のプロダクション作業が間違いや迷いなく円滑に進み、効率化に支障がなければ、どういう形であっても良い。いずれは時間の問題で、絵の描けない演出家のために、３Ｄソフトでコンテを生成するツールのようなものも登場するだろうし、簡易ムービーで指示する時代来るかもしれないが、それにしても完成フィルムの結果さえ良ければ監督としては合格なのである。

今 敏監督の『東京ゴッドファーザーズ』の絵コンテを目にすると、誰でもその緻密さにまず驚くだろう。だが、ここまで展開したことを念頭におけば、緻密な絵コンテが即良いコンテではないし、それを監督自身が目指したわけでもないと、了解していただけるだろう。

だから、次なる問題は「どのような意識が、この緻密さを求めたか」である。その動機の子細は、本書に掲載する監督インタビューを読んでいただくことにして、ここではレイアウト・設定に重きを置こうとした意識が、先の「根拠」につながる話として最重要であることに絞って話を進めたい。

美術設定とレイアウトが根拠を与える

「アニメは根拠なく自動的に映像を生成することができない」……ということは、逆に映像をつくるには根拠が必要だということだ。

では、その根拠とはどのポジションの誰が、具体的に何をすれば得られるものなのか。実は「監督の個性」とは、その考え方と具体的な解決方法に即して語られるべきことなのではないだろうか。その「根拠」こそが、結局は監督なり作品なりの放つ体臭、持ち味のようなものとして、観客を感動させる中核に結びつくはずだから。

今 敏の場合、なぜレイアウトや美術設定が作品をつくる上での強い土台となり得るのか。それを集約した絵コンテを、なぜ『東京ゴッドファーザーズ』では描くことになったのか。

そもそもアニメに関わることになった最初の作品、長編アニメ映画『老人Ｚ』（北久保弘之監督）では、今 敏は美術設定を担当している。美術設定とは、実写で言えば大道具に相当するものである。美術監督が兼務する場合も多いが、ＳＦやファンタジーなど仮想性、複雑性の強い作品の場合、専従者を立てて舞台の背景となる場所、部屋などの基本的な形や構造などを線画で描きこむ。それをもとに美術監督が色彩を決めて美術ボードと呼ばれる背景のマスターを起こす。

アニメーターは絵コンテと美術設定をもとに、各場面のレイアウトを描く。これは最終的な背景のもとになる原図を兼ねてもいるが、他にもさまざまな意味性の深い仕事が集中している。実写でたとえれば、構図を決めるカメラマン、画面中の陰影を決める照明、実際の背景の飾り付け、そして役者のラフな芝居も往々にしてレイアウト段階で決められることが多い。

このうち「芝居」を除くと、最終的な画面づくりの大半はレイアウトで決まってしまう。さらに、美術設定とレイアウトを押さえるということは、映像の中にある「世界」を支配的にコントロールできるということだ。

ことに美術設定については、そもそも「設定」というのは複数の人間が分業するときに前提となる共通仕様のことなので、設定制作能力の高い人間がレイアウト作業を直接担当で

きる場合には不要となる。それぞれのレイアウトが矛盾しないように、各場面を設計していき、そこで必要なものはその場その場で設定してしまえば良いのだから。

今 敏監督作品に非常に特徴的な事象として、アニメーション作品にしては極端に設定が少ないということが挙げられる。それは、どんなシークエンスでもカットでも、監督自らが空間丸ごと設定可能であり、どんなにアングルが変わってもほぼ全方位的に対応可能だということが理由だろう。そして、それこそが今 敏監督によるアニメ映像の「根拠」になって、特質に結びついているに違いない。

世界をつくり上げる神の視線

最後に『東京ゴッドファーザーズ』の作品内容に、以上の話をつなげて終わりにしよう。

今 敏監督の前二作品と今回の一番大きな差は、この「根拠」がアニミズムと直結したことにあるのではないか。

根拠を与えるということは、とりもなおさず生命を吹き込むということだ。アニメーションの根本にあるものとも大いなる共通性がある。そして、それができる存在……監督は、少なくとも作品の中では「神」なのである。

作中では、三人のホームレスが生命を獲得したての赤ちゃんに「名前」という根拠を与えることで「ゴッドファーザーズ」となり、一種の神性を獲得する。ところがその神性はとんでもない迷惑と混乱と、同時に幸運と秩序を持ってくる。「名前という根拠」は、そういったものへのチケットなのだ。

一方、アニメーションの制作上においても、ドラマを見守る東京という「都市」は、今 敏監督の高いレイアウト・設定能力によって「ディテール」という根拠を与えられて「神性」を獲得した。もちろんそれはドラマと同様にさまざまなものを、さらなる上位の「神」でもあるスタッフにもたらすわけだ。

結果として都市は都市なりに、ものは言わないまでも、温かい視線と、「われわれはこういう世界に生きてる」という実感を、観客に与えていった。それが神としての役割で、スタッフの思いの結晶だった。大多数の観客は気づくことはないだろうが、しかしもともと「神」とは、自ら働きかけて気づこうとしなければ気づかない、不可視のものではないだろうか?

だから、この物語は単に「良いお話」だから感動できるのではなく、そんな神のいる世界まるごとが入っているから面白いのである。そういう姿勢と視線とメッセージに満ちているからこそ、よくできた物語が腑に落ちるレベルに到達して、深い感動に結びついたのである。

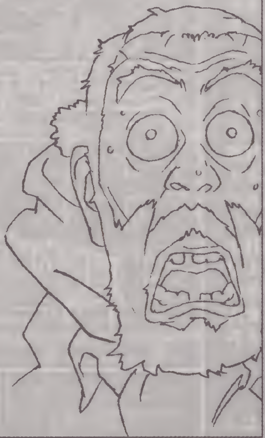
そのメッセージとは「こんな世界であっても、それは自分たちのもの。時に優しく、バカバカしく騒がしく、楽しくもなれる」という、この時代を前向きに生き延びるために必要な知恵を含んだものなのだろう。その知恵こそが、神性の正体なのかもしれない。

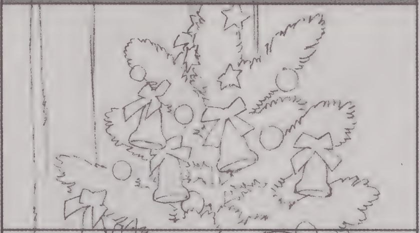
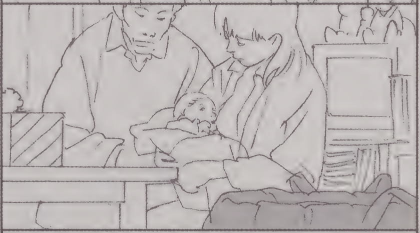
こういった多岐多層にわたる思いとそれを実現する方法論を集約するため、制作上の「根拠」として描かれたのが、この絵コンテである。

そういう目をもって、ぜひ読みこんで欲しい。

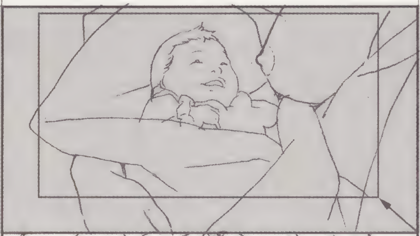
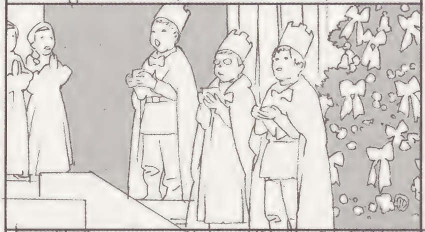
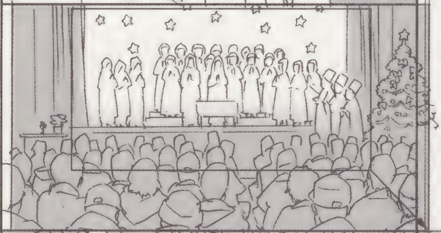
そうすれば、そこに宿った「神」が発見できて、作品をまた新たな気持ちで再見することができるに違いない。

A PART



CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
①		画面 B.L. から F.I. クリスマスツリー PAN.DOWN ※ PAN 幅こんなに 要りません。	※音楽、「きよしこの夜」を オルゴールで。 欠 F.I. 4+0 O.L. 2+0 PAN.DOWN. は カットいっぱい	10+0
②		アパート室内 (この部屋の設定は Cパートに合わせ。 暫定です) 赤ん坊を見つめる 幸せな夫婦の姿。 (女はみどり、男は その亭主ですがこの 絵は暫定です) ※密着スライド 手前のクーファン→ キャラ　止め 奥の壁など← カットラスト、赤ん坊が お乳を放して寝入る。	亭　主「名前、どうする？」 欠 みどり「益々迷っちゃうわ…… ほら見て」 O.L. 1+0	7+0

(　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
③		赤ん坊（清子です）寄り。 天使の微笑みを浮かべて 寝入る。 T.U. O.L. 3+0	みどり（OFF） 「世界で一番可愛い 赤ちゃんよ」	7+0
④		B.L.画面からF.I. (5+0) 飼い葉桶の中で眠る イエス様役の巨大な キューピー人形。 ※欠番の関係でカットの意味が変化しましたのでレイアウト時、構図一考します。	賢者A（OFF） 「わたしたちは東のほうで 星をみたのです」	11+0
⑤		聖誕劇ステージ、 ３人の賢者。 (左からA、B、C)	賢者A 「その星が神の子が 産まれたことを教えて くれたのです」	4+0
⑥		ステージ全景。 全員で「きよしこの夜」の 合唱が始まる。 T.B. 見ている客達はステージの 上とは対照的な鈍色の群。 O.L. 1+0		8+0
		客席（PAN← 5+0）、皆ホームレスである。 さして面白くもなさそうな 顔に混じって、一人熱心に 見入っているターバンのオカマ。 ハナちゃん（45）である。（PANストップ） 「きよしこの夜」が流れている。		7+12
⑦				

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
8		ステージ上、 「きよしこの夜」を合唱 する子供たち。		4+12
9		客席、居眠りしている ギンちゃん（42）。	※「きよしこの夜」流れている ~2+12	
		ガクッとなって慌てて 目を覚まし、		
		思わず辺りを見回す。 (起き上がるのに付けて 少し PAN.UP.)		
		ステージを見て現状を思い出し、 ちょっと落ち着く。 ↓ ↓		

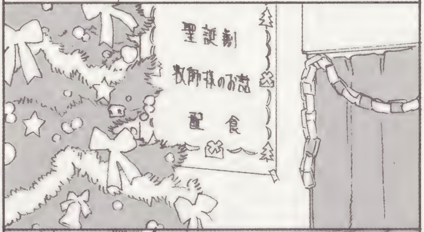
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME

CUT ↓ (9)

ACTION: ↓ 画面左手を見る。

TIME: 9+0

CUT (10)



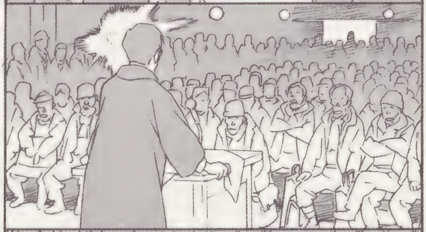
ACTION: 壁に貼られた プログラム表。 “聖誕劇” の後に “牧師様のお話” その後 “配食” となっている。

DIALOGUE:
ギ　ン（OFF）
「……はぁぁあ（溜息）」

※「きよしこの夜」
はここまで。

TIME: 3+0

CUT (11)



ACTION: 大勢のホームレスを前に 話をする牧師。 (話の途中からです。) カット頭でちょっと 息を吸って背筋を 伸ばす感じで、 セリフスタート。

DIALOGUE:
牧　師「……イエス様が
飼い葉桶に寝かせられた
ことは、つまり “場所がない”
人間に救いをもたらすため
だったのです！」
(テンション高めです)

TIME: 9+0

CUT (12)

ACTION: まじめに聞いている ハナちゃんと その後ろ、面白くなさ そうに聞いている ギンちゃん。

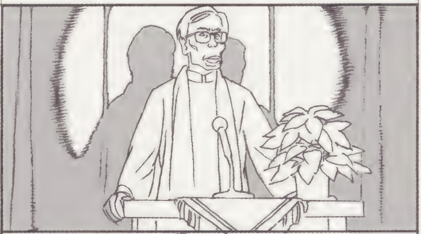
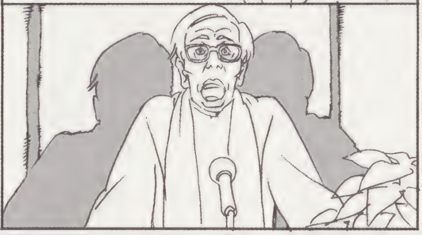
DIALOGUE:
牧　師（OFF）
「人間、居場所がないことほど
辛いことはありません！

ACTION: “うんうん” という 感じで頷くハナちゃん。

DIALOGUE:
↓
しかし世の中には
自分のいる場所を
持てない人が
たくさんいます！」

ギ　ン
「(独り言のように)
よぉく知ってら」

TIME: 9+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
13		スポットライトを 浴び、熱弁を振るう 牧師。 (牧師の服、いい加減 です。資料参照) 机の上には ポインセチアの 鉢植え。	牧　師 「(テンションが上がってくる) 大変な孤独感の中で、 ↓	
		※ちょっと扇情的な感じが 欲しいです。	“あなたにいてほしい” ↓	
			そう誰かに言って もらいたい!」(こぼす)	4+12
14		C.12同ポ。	ギ　ン 「け、おれぁいいや」 ハ　ナ 「(ギンちゃんを振り返り) 黙りなさいよ、ちょっと」	3+12
15		牧師、寄り	牧　師 「イエス様は、孤立した者に “生きる場所”をつくりだす ため、お生まれになった のです!」	5+12

(13+12)

CUT | PICTURE | ACTION | DIALOGUE | TIME

(16)

うっすらと雪化粧した公園。
(聖誕劇を行っていた会場に隣接している。
炊き出しの奥に見える建物がそれということです)
ホームレスたちが炊き出しに長い列を作っている。
その先に炊き出しのコーナーが有り、
鍋から湯気が立っている。
その左手は医療コーナーらしく、赤十字の幟が見える。
すでに炊き出しをもらった者達が
一斗缶の焚き火を囲んだりしている。
PAN+T.U.→

FIX. 2+0
PAN. 6+0

※炊き出しを
もらって右へ
OUTして行く
人有り。

ギ ン（OFF）
「もろびとこぞりて飯の
列だ」

ハ ナ（OFF）
「もろびとこぞりて、
迎え祭れ、よ……

8+0

(17)

炊き出しの列に
並んでいる
ハナちゃん、
ギンちゃん。
(基本的には二列縦隊
で並んでいます)

配食のおばさんと
列の間に、スープの
鍋から立つ湯気。

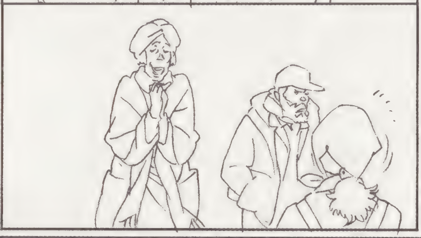
※C.22で兼用するので、
右側少し大きめに作成します。

……学が無いわね、
ギンちゃん」

ギ ン
「タマの無ぇオカマよりは
常識があるぜ」

手前にいた男達が
左へOUT。

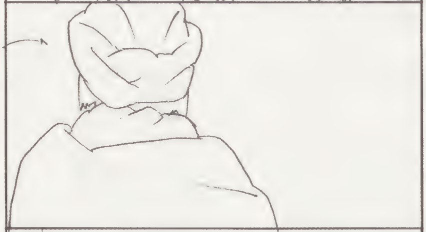
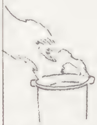
ハ ナ
「アタシのはね、
神さまのほんの
ミステイク！

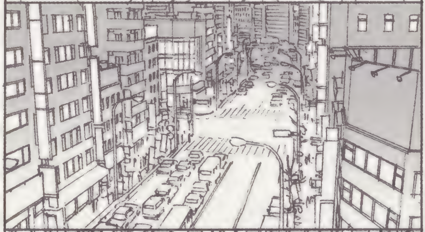
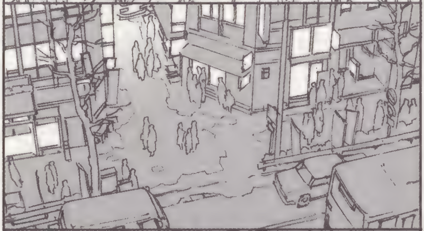
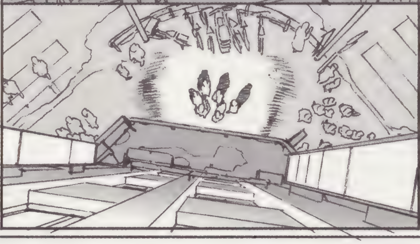


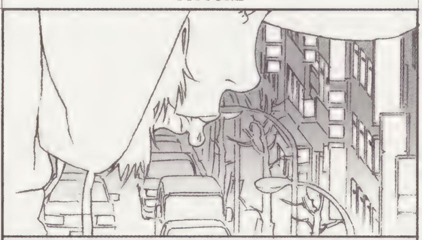
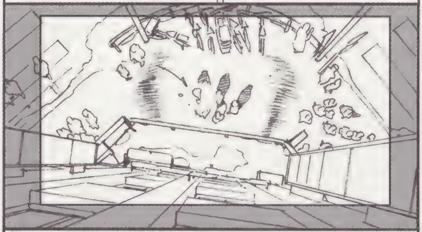
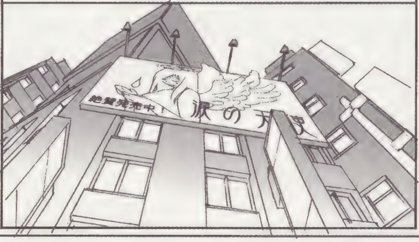
でもアタシのココロは
誰よりも女！」

ギョッとなる配給係。

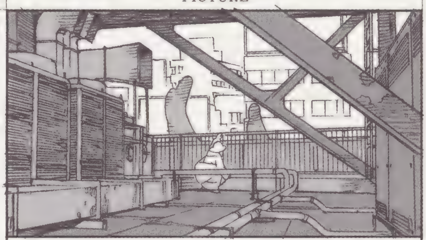
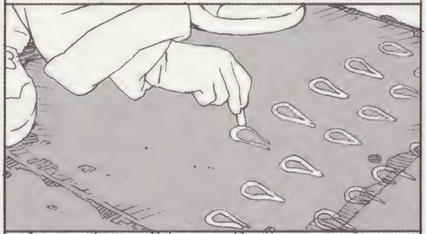
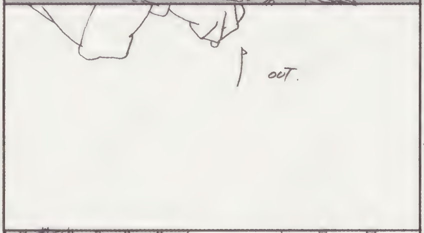
10+0

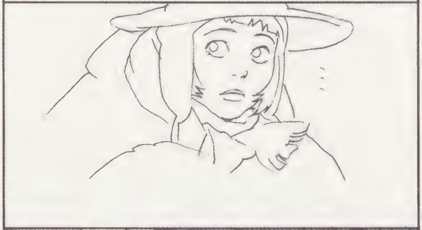
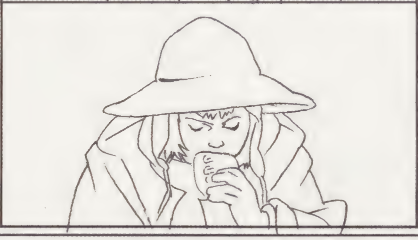
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
18		ハナちゃんを見返す配給係のおばさん。 ※ボランティア関係の人は、揃いのウィンドブレーカーを着ていることにします。 なるべく鮮やかな色でホームレスの鈍色と対比になるように。	ギ　ン（OFF） 「女は子供を産むもんだぜ」	
		 ※鍋から湯気あり。 ハナちゃん IN 気味で一歩奥へ。		2+0
19		C.17 兼用。 委細お構いなくオカマぶりを発揮するハナちゃん。	ハ　ナ 「あら！マリア様がバージンでご懐妊するくらいだもの、	
		言いつつ、お腹をポンッと叩く。	オカマにだって奇跡が起こるかもしれないわよ」	6+12
20		身を乗り出すハナちゃん。 ※鍋から湯気あり。	ハ　ナ 「……あ、大盛りにしてちょうだい。 何せ二人分の栄養が必要なのよ、 ↓ ↓	

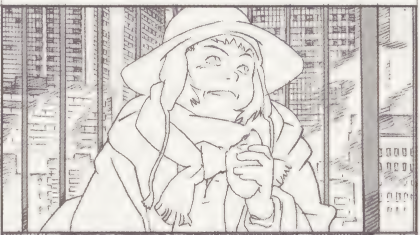
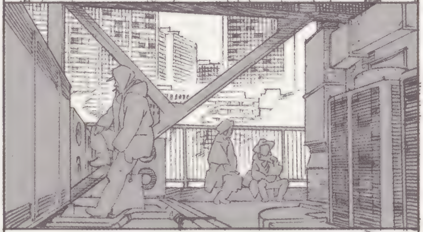
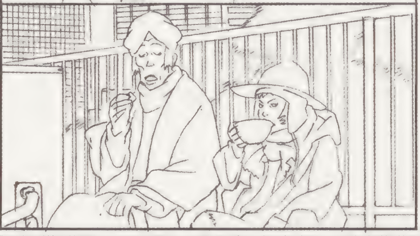
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
20			↓ ↓ ア・タ・シ……」	6+12
21		怪訝な顔で ハナちゃんを しげしげと見返す ボランティアの おばさん。		2+0
22		夕暮れ時の通り、 俯瞰。		4+0
23		通りを行き交う 人や車。		3+0
24		信号待ちのT字路、 真俯瞰。 ※ミユキの見た目です。		3+12

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
25		ビルの屋上。 ミユキの口元、 唾が落ちそうになって 溜まっている。		
		プッと吐く。		2+0
26		C.27の寄り。 雫が当たって、		
		ふり仰ぐ人。 		3+0
27		雑居ビルあおり。 「涙の天使」と 書かれた新譜CDの 大きな看板広告。 ※絵柄は一考します。		4+0

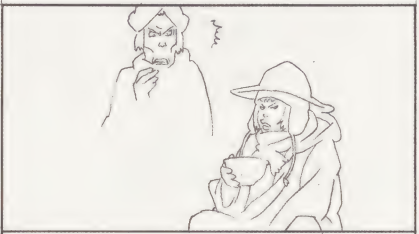
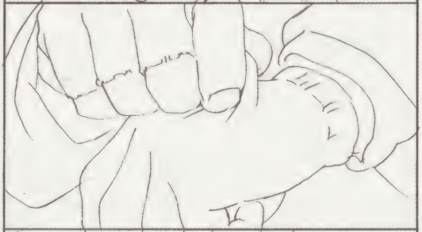
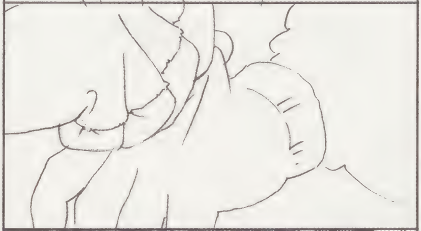
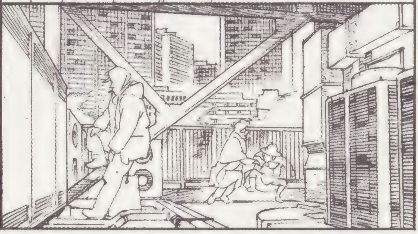
(10+0)

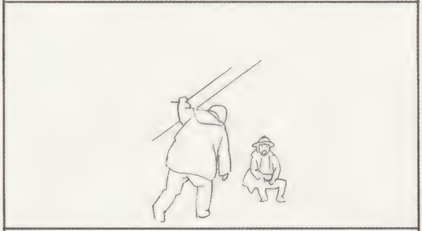
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
28		雑居ビルの屋上、 エアコンの室外機などが ひしめいている。 看板の陰に 隠れているミユキ。		
		何やら床に書き付ける。		5+0
29		ミユキの足元。 並んでいる撃墜マーク ならぬ“涙マーク”。 描き終えたくらいから スタート。		
		右手 OUT。	ミユキ（OFF） 「ざまぁ見ろ」	2+12
30		鼻を大きくすすり 上げるミユキ。 ↓ ↓	ミユキ「ズスゥウッ！！」	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
30			S.E.“ガチャッ” （ドアが開く音）	
		声の方を見やる ミユキ。	ハ ナ（OFF） 「ミユキちゃん」	5+0
31		屋上のドアを開けて 立っている ハナちゃんと ギンちゃん。	ハ ナ 「さぁさぁ、お食事よ」	3+0
32		シチューを呷るミユキ、		
		さらにパンにかぶりつき、 ↓ ↓		

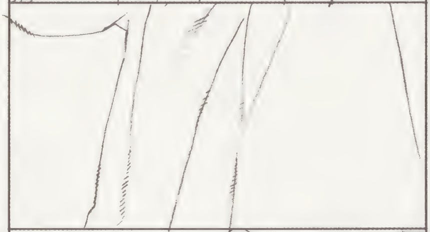
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 32		↓ ↓ ムシャムシャと ほおばる。 遠景に高層ビル群。 うっすらとたなびく煙。 ※どこかのビルの 屋上から吐き出さ れている水蒸気だと 思って下さい。	ハ　ナ（OFF） 「ちょっとミユキちゃん、	5+0
33		屋上、引き。 鉄骨に半分腰掛けて タバコを吹かす ギンちゃん、 並んで座っている ハナちゃんとミユキ。	股は閉じなさいよ、 一応女なんだから」 ミユキ 「一応じゃねぇよ」	
		ハナちゃん、 地面に落ちたパンを 拾い上げ、 （A.C.で）	ハ　ナ 「もう、すぐこぼすし もったいない！」	7+0
34				
↓		起きあがり、 ミユキを諭す。 ↓ ↓	ハ　ナ 「ただパンを食べるん じゃないの。 パンを作った人、 運ぶ人、多くの人の 愛をいただくのよ」	

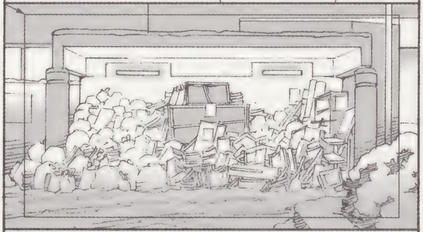
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
34		パンのかけらを パクリと口に入れ、		
		ムッシャムッシャ 食べるハナちゃん。	ミユキ 「宗教にかぶれると これだからイヤなんだ。 アキコそっくり」	
			ハ　ナ 「……誰よ？アキコって」	14+0
35		C.32同ポ ムッツリと答える ミユキ。	ミユキ 「……アタシを産んだ人」 ハ　ナ（OFF） 「まぁ！	4+0
36		C.34同ポ 大仰に驚く ハナちゃん。	実の母親を 呼び捨てに して！」	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
36		ハナちゃん、 ミユキの暴言に カチン！	ミユキ 「(ポソッと) うっせーな、 くそジジイ」	
		身を大きく 乗り出して ミユキの手を、	ハナ 「くそはいいけど、 ジジイは許さ	6+12
37		大きくつねる。	ないわよッ」(こぼす)	
			ミユキ 「イッ	0+18
38		C.33同ポ。	テ エ エ よ！ この…… ↓	

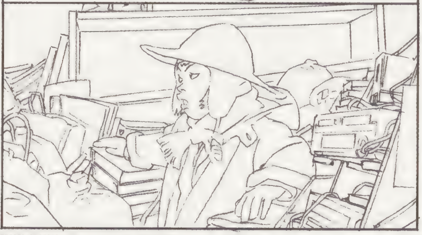
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 38		やおら動き出す ギンちゃん。	↓ ↓ くそ…… バ…バア」	
			(～4+12) ギ　ン 「ったく、 ピーピー うるせぇ雛鳥 だな、エ？ テメエでエサも とれねぇくせによ」 ミユキ 「社会におんぶに だっこのオッサンが 言えたセリフか！」	
	 	鉄骨をくぐる。		13+0
39		(A.C.) 大人げも無く、 しかも勝ち誇ったように 言い返すギンちゃん。		
			ギ　ン 「へ！その俺たちに おんぶに抱っこの お前はゴミ以下だ」	4+12

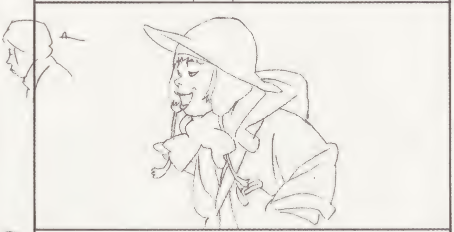
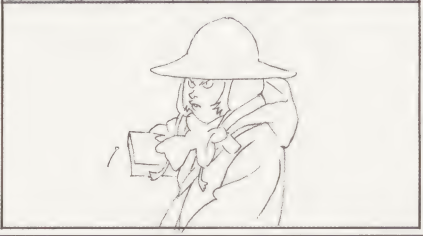
(　　　)

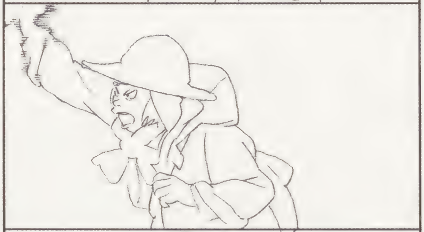
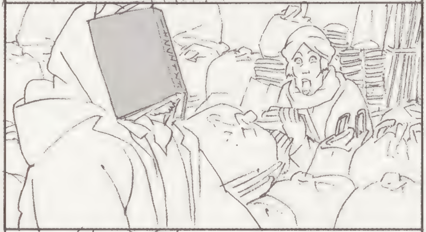
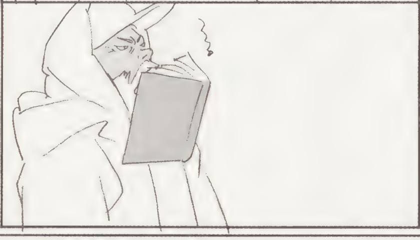
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
40		C.32同ポ。 負けずに しゃあしゃあと 言い返すミユキ。	ギ ン（OFF） 「へーへへへ！」 ミユキ 「そういうの目糞鼻糞を 笑うって言うんだ」	3+12
41		C.39同ポ。 ムカッと来る ギンちゃん。	(～1+06)	
			ギ ン 「口のへらねぇ ガキだな、 このッ！」	
		言いつつ 腕を振り上げて ミユキに迫る。		3+12
42		(ギンちゃん、A.C.で) 二人の間に ハナちゃんがすっくと 立ちはだかっている。	(～0+18) ハ ナ 「もう！ クリスマスくらい 仲良くしてちょう だいッ！ ↓ ↓	

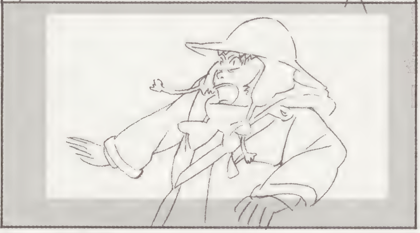
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 42		ハナちゃんに 捕まれたまま 何とか相手に 一撃をくわえようと している２人。 ミユキもかなり “やる気”になって おり、軽快なフット ワークで隙を窺い、 短い足で蹴りを繰り 出したりする。	（セリフの間 1+0） ↓	
			……あ、そうだ！ ミユキちゃんに プレゼントが あるのよ！」	8+0
43		マンションの裏手の ゴミ置き場。 引っ越しの際に出たで あろう、家財道具が 一式揃ったくらいの 粗大ゴミと、大掃除で 出たと思われる生ゴミ、 資源ゴミなどなど、 ありとあらゆるゴミが 積んである。 正に平成日本を象徴 している排泄物。 「いくら何でも そんなに……」 というくらいの量が 欲しいです。	（～3+0） ハナ（OFF） 「無いわねぇ……	
		※ゴミ置き場とゴミの 配置で、何となく “大量のゴミを食らう顔” のイメージです。 ゴミの山からひょいと 出てくるハナちゃん。	（ON） “世界こども文学全集” 全２０巻」	
		ハナちゃんの セリフを受けて ゴミの中から顔を 出すミユキ。 ハナちゃんはさらに 獲物を求めて ゴミの山に消える。 ※このカット “モグラたたき” みたいなイメージ です。 ↓	ミユキ 「そ…… そんなもん要るか！」 （～10+0）	

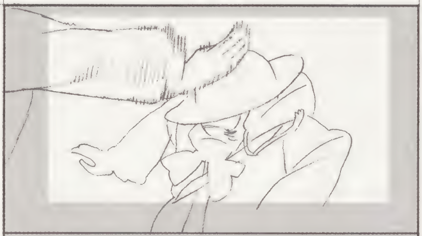
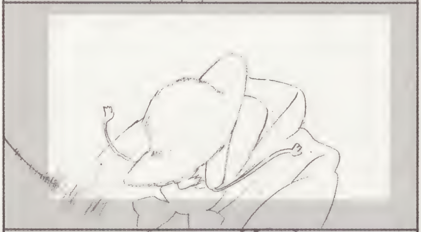
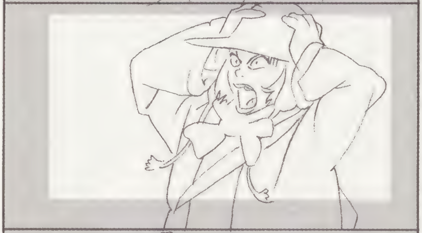
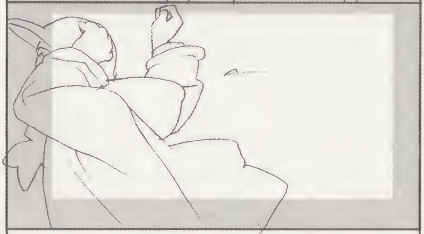
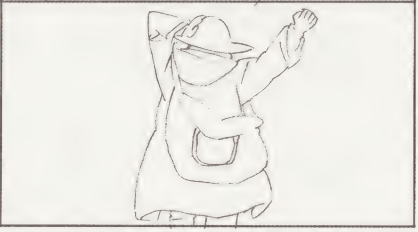
（　　）

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 43		↓↓ ミユキのセリフを受けて、今度はギンちゃんが顔を出す。	ギン「ハナが折角探したんだぞ、クリスマスプレゼントも無しじゃ家出娘が可哀想だってよ」	
		セリフ後、またゴミの山に潜るギンちゃん。		
		ミユキ、一段下りる感じで、次カットへ。 (A.C.)	※T.U. 10+0 FIX. 8+0	18+0
44		ミユキの寄り。前カットのアクションを次いで一段下りる。 ※ミユキ、"こども文学全集"と聞いて"子供"扱いされたことに腹を立てています。	ミユキ「アタシは好きで家出してんの」	
↓		↓↓		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 44	 	↓ ↓ ミユキ、気がつくと、 右手をついていた 場所に、ちょうど "世界こども文学全集 " が積んであり、 一番上に "ドストエフスキー" が 置いてある。 ゴミを漁って 移動している ハナちゃんが ちょっと顔を出し、 左へ OUT。 本当は図星だが 突っ張るミユキ。	ギン（OFF） 「半年も路上で 暮らしゃあ立派な ホームレスだ」 ミユキ 「その気になれば 帰れるうちがあるもん」	9+0
45	 	ゴミ袋を開けて 中身を漁っている ギンちゃん。 作業しつつ、 自嘲的ながら 穿ったセリフ。 ミユキの方は見ません。	（～0+18） ギン 「そう言ってて その気になった奴なんか いねぇのさ」	4+0
46 ↓		C.44 同ポ。 ミユキ、ギンちゃんの 温度の低い態度に 返す言葉が無くなり、 "ドストエフスキー" を 掴んで…… ↓ ↓	ミユキ 「そりぁあ ↓	

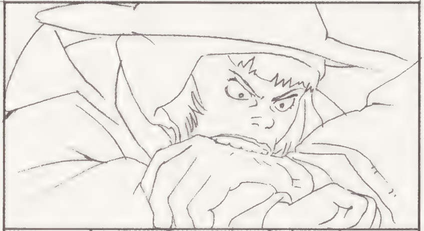
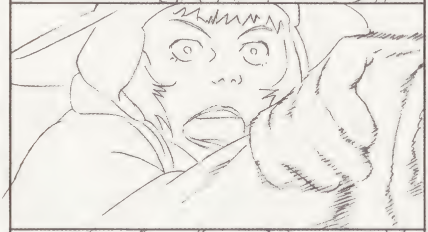
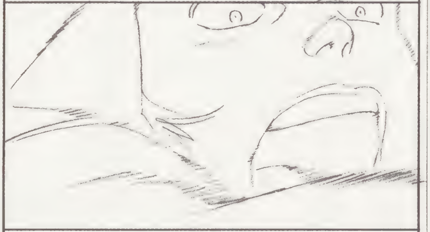
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
46		↓ ↓ 思い切り投げつける。	↓ おっさんだろ！」	
				1+12
47		ギンちゃん、 何か言おうとした 感じで顔を上げた ところに……		
		……見事に ヒットする “ドストエフスキー”。 ピタンッとはりつく。 驚くハナちゃん。	S.E. バシッ！！ ハナ 「まぁ何てことするの！？ ドストエフスキーに！！」	
		ズルズルと落ちる本。 (A.C.)		4+12

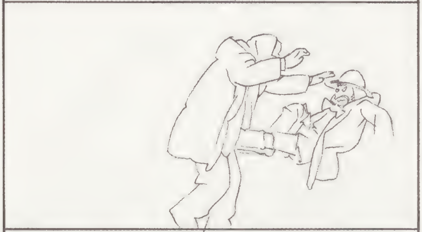
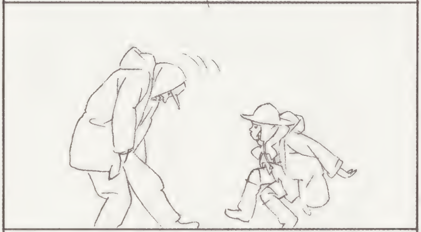
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
48		本気で怒るギンちゃん。 “ドストエフスキー” 下へ OUT。 セリフ言いつつ、 ゴミを乗り越えて 手前へ迫ってくる。 ※こんな感じです ミユキを叩こうと 右手を振り上げながら、 最後、ワッと大きく手前へ。	ギン 「……今日という 今日は 許さねぇぞ！」	3+12
49		C.44寄り。 ※C.44を少し 大きめで作画。 慌てるミユキ、 ↓ ↓		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
49		↓ 逃げる間もなく、 ギンちゃんの平手に 頭を叩かれる。		
			バシッ！！	
		一気に怒りに火がつき、	ミユキ 「親にも 叩かれたこと ない～ ↓（こぼす）	
		拳骨を握って 反撃に出る！ OUT気味。		4+0
50		ギンちゃんに 殴りかかるミユキ。 ↓	～のに！！」	

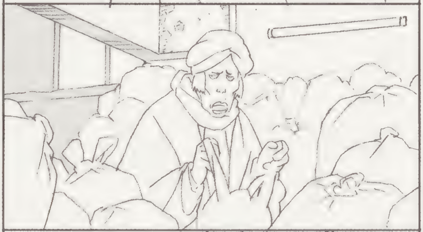
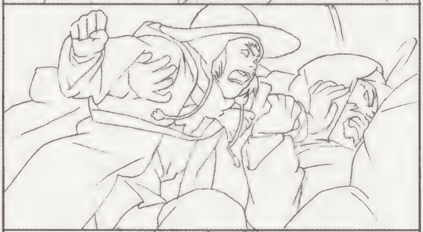
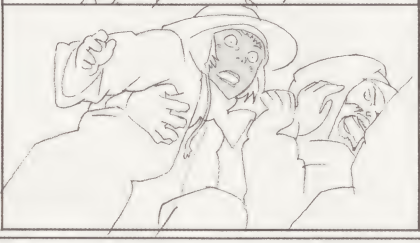
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 50		↓ ↓ さっと身をかわす ギンちゃん、		
		しかしミユキの 二段攻撃が ギンちゃんの顔に ヒット！！		
		そのミユキの 右手を捕まえ、		
		ギンちゃんが平手で ミユキの頭を連打！	ギン 「だから 替わりに 叩いてやってんだ！！」	
		さらにもう一発 叩こうとしたところへ、 ミユキの必死の反撃。 ギンちゃんの左手に 噛みつこうとする！ (A.C.)		4+12

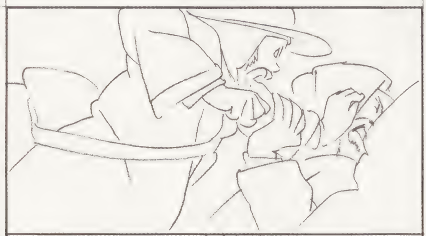
(　　)

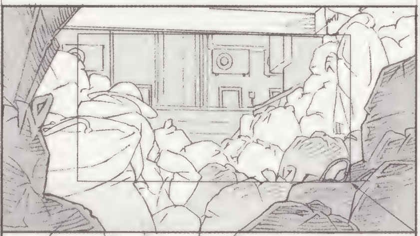
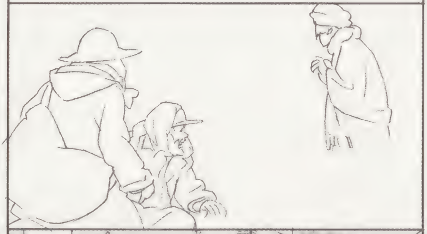
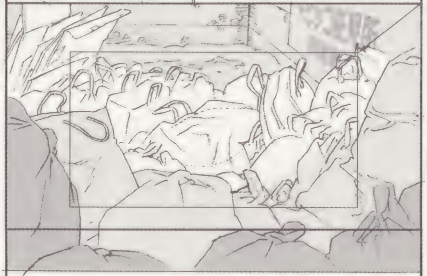
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
51		ギンちゃんの 左手に噛みつく ミユキ。	ギン 「ギャアアアアアアアアアアアアアアッ！」	
		痛さのあまり ギンちゃんが ミユキをぶん投げる。		
		ラスト、 ミユキ大きく 手前へ。 （A.C.）	ミユキ 「ウワッ！！」	1+12
52				
		ゴミ袋の山に 叩きつけられる ミユキ。	ボスッ！！	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
52		↓ さらに叩きに行くギンちゃんに、	ギン「このぉ！！」	
		ミユキの必死の反撃。両足で急所を連続キック！！	ミユキ「マジに！（ドスッ！）	
			↓ なるなよ！（ドスッ！）	
		痛みに悶絶してよろけるギンちゃん。 ギン「ウムム……ッ」	↓ 大人のくせに！！」	
		体ごとぶつかるミユキ。 (A.C.)		4+12

(　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
53		ゴミの山に 倒れ込む二人。		
			ギン 「ウワッ！！」	0+18
54		２人の喧嘩に うんざりしている ハナちゃん。 持っていたゴミ袋から ちょっと顔を上げて セリフ。	ハナ 「怪我しないでよ」	2+12
55		C.53同ポ。 絡まっている二人。	ギン 「ガキが大人を なめるなよ」 ミユキ 「ガキじゃねぇよ！！」	
↓		揉みあっている内に、 ギンちゃんの右手が ミユキの胸を掴む。 真っ赤になるミユキ。 ↓ ↓	ギン 「こんな薄っぺらい オッパイして何言や がる！」	

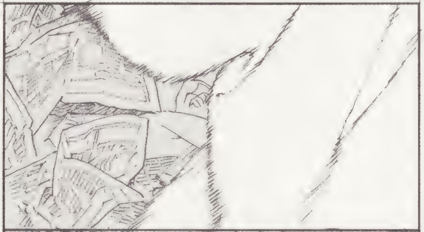
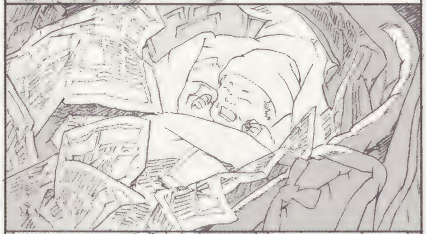
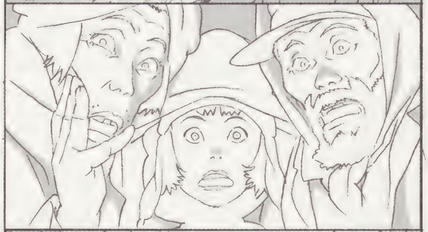
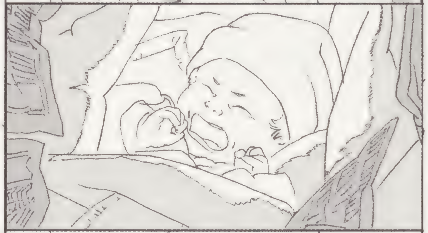
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
55		↓ ↓ さらに怒りに火がついて殴りかかろうとするところまで。	ミユキ 「この〜	7+0
56		C.54同ポ。 さすがに見かねて大声を出すハナちゃん。	(OFF) ドスケベ！ セクハラオヤジ！！」	
			ハナ 「いい加減にしなさい！！」 赤ん坊（OFF） 「オギャアオギャア オギャアオギャア……」	
		泣き声に気がつく。		4+0
57		C.53同ポ。 争っていた手を止め、声の方を見やる二人。 ミユキはギンちゃんの首を絞めていた感じです。	ギン 「………（はたと） おぎゃあ？」	3+0

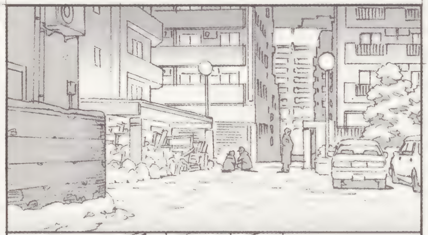
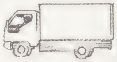
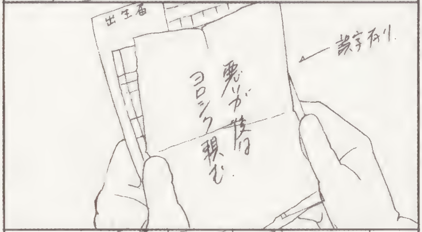
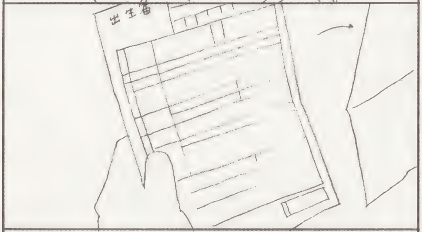
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
58		泣き声のする方を 見る３人。	赤ん坊（OFF） 「オギャアオギャア オギャアオギャア……」	
	 	T.U.（カットいっぱい） 手前のゴミ袋、 ミユキとギンちゃん、それと同列のゴミ ハナちゃん、 奥のゴミとゴミ置き場の壁、 一番奥の建物、 の５段くらいに分けて、 それぞれT.U.率を変える。 いわゆるオプチカル風のT.U.です。		
		ミユキが起きあがり、 ギンちゃんも半身を 起こして奥を見やる。 ハナちゃんも ちょっと身を乗り出す。		4+0
59		O.L. ゴミの山の中に、 タオルを掛けられた 物体（クーファン）が 見えてくる。 クーファンの右隣に 捨てられたバッグ有り。 T.U. これも前カットのT.U.同様、 手前のゴミ、 中段のゴミ、 クーファンと周囲のゴミ、 地面、 くらいに分けた オプチカル風のT.U.です。 ラスト FIX.1+0	（1+0）	4+0

マッドハウス

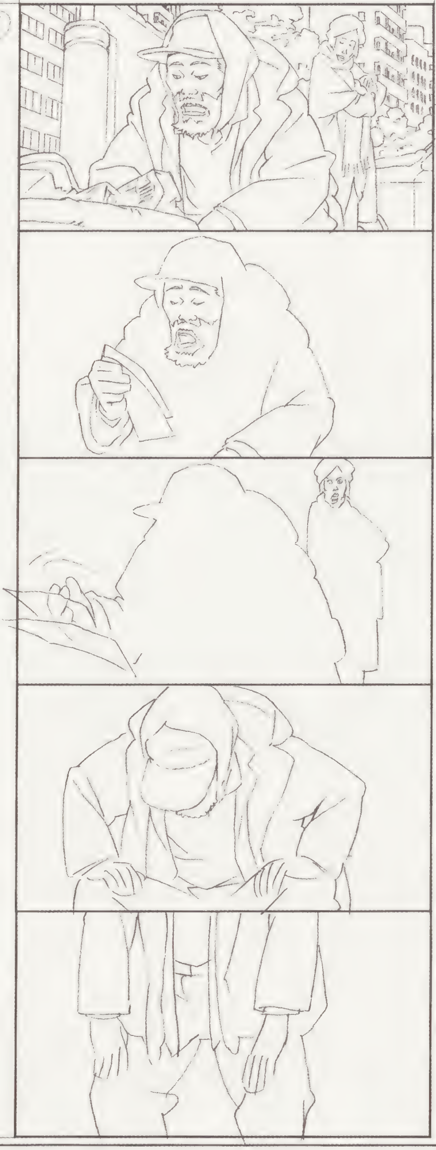
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
60		クーファンなめて、 顔を見合わす３人。	赤ん坊（OFF） 「オギャアオギャア オギャアオギャア……」	
		ハナちゃんが ゴミを跨ぎ、ギンちゃん、 ミユキが後に続く。		
		ハナちゃんが タオルをサッとはぐる。 (はぐりかけるところまで)		6+0

(　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
61		タオルが はぎ取られると、	赤ん坊 「オギャアオギャア オギャアオギャア……」	
		そこには 玉のように光り輝く 赤ん坊。 盛大に泣き声を 上げている。 クーファンの中の 赤ん坊はタオルや 新聞紙、百円カイロに くるまれている。	ハナ（OFF） 「まぁ……」	3+0
62		驚きの顔を 寄せ合って赤ん坊を 見つめる３人。 ※赤ん坊の光の 照り返し、有りです。	ギン 「こいつは……」	3+0
63		泣く赤ん坊、寄り。	ミユキ（OFF） 「捨て子だ！」	2+0

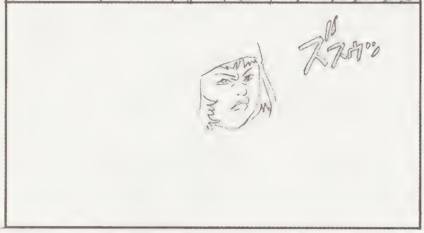
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
64		ゴミ置き場、引き。 （赤ん坊を見つけてから 少し時間経過有り） 左からミユキ、ギンちゃん、 ハナちゃんと赤ん坊。  ※ゴミ置き場脇の道路を トラックが一台、IN～OUT。 遠ざかる音が次カットに こぼれるくらいのタイミングで。 ハナちゃんが赤ん坊をあやし、 ギンちゃんとミユキが赤ん坊と 一緒に置かれていた荷物を調べている。 ハナちゃんの奥に見える通りは 表通りという感じで明るい街の光が見える。		5+0
65		ギンちゃんの持つメモ、寄り。 “悪いが後は宜しく頼む” （暫定です。シナリオ待ち）		
		メモをはぐると、 下には無記入の出生届。		
		２枚の紙を下ろすと、 その奥にバッグとクーファン。 その中に置かれた 新聞の見出しが見える。 紙をアウトさせつつ 手前から奥へピン送り。		
		【赤ちゃんの受難相次ぐ！】と題され、 【捨て子】【幼児虐待】【新生児誘拐】の文字。 バッグの中には哺乳瓶や粉ミルク、 替えの紙オムツ、衣類数枚など。	ギン（OFF） 「やれやれ……」	7+0

(　　)

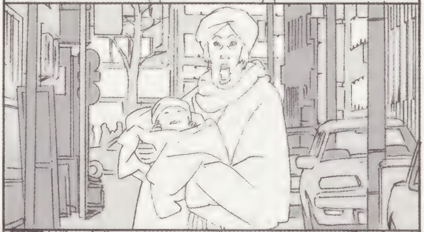
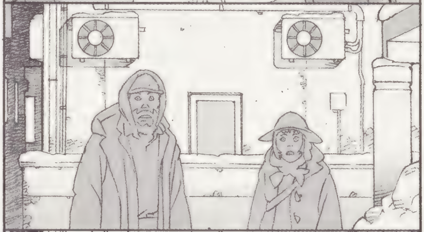
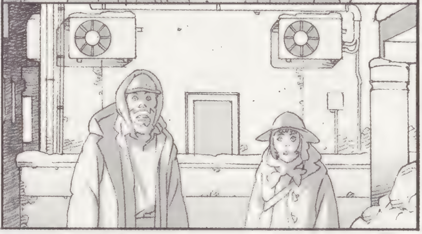


CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
66		クーファンなめて ギンちゃん、 その奥に赤ん坊を あやすハナちゃん。 歪んだ世の中を憂える ギンちゃんと対照的に、 ハナちゃんは赤ん坊に 心を奪われ、 はしゃいですら見える。	ギン 「世も末だな」 ハナ 「あらあら女の子 じゃないの！ 名前は何ていうの かしら？」	
		ギンちゃん、 ２枚の紙を片手に 持ち替えて、放る。		
			ギン 「名無しの権兵衛だよ」 ハナ 「女の子よ！ 失礼でちゅねぇ」	
		ギンちゃん、 重そうに立ち上がり かけるところまで。		
		（A.C.）		10+0

（　　　）

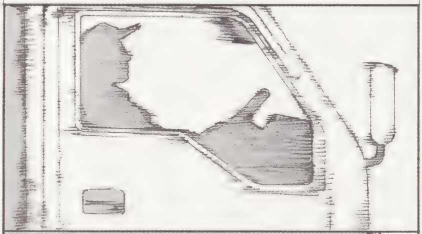
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
67		立ち上がる ギンちゃん。 ミユキは しゃがんだまま クーファンを 眺めている。	ギン 「……俺ぁこんな生活を 始めたのが……三十…… いくつかの時だった」	
		ギンちゃんの 唐突なセリフを 訝しんで 顔を上げるミユキ。	ミユキ 「はぁ？」	8+0
68		無表情に 見下ろしている ギンちゃん。	ギン 「生まれたときから 家の無ぇ赤ん坊に 比べれば……まだ ましだと思ったのよ」	6+12
69		膝を抱え無表情に 見上げているミユキ。	～1+12	
↓				

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 69		↓ ↓ 何かに気づく。		4+12
70		クーファンの中に コインロッカーの鍵。 「１２２５」の刻印。	OFFでむずかる赤ん坊の声。 むずかるきっかけに風の音。	3+0
71		赤ん坊を あやしながら 歩き出す ハナちゃん。	ハナ 「おお！よしよし、 すぐにあったかい おうちに連れて いきまちゅからねぇ」 (言いつつ歩き出す)	
		←OUT		4+12
72 ↓		C.64同ポ。 ハナちゃん、 赤ん坊を抱えて とっとと歩いて行く。 ※ハナちゃんの歩きは リピートにしておいて、 撮影の方でサイズを少し 小さくする……という ことで大丈夫かと思われる。 ↓ ↓		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 72		↓ ↓ 不審に思った ギンちゃんが 声をかける。 ミユキ、立ち上がる。	ギン 「……警察はあっちだぞ おい……？」	5+0
73				
		ハナちゃん、 立ち止まり、 振り返ってきっぱりと 言い放つ。 奥に見えるのは 明るい表通り。 行き交う人々と IN～OUTする車 （いずれも シルエット気味）。	ハナ 「この子は神様が 下さったクリスマス プレゼント！ 私たちの子供よ！」	6+12
74		唖然とする二人。 ２人の背後に “驚いた顔”。 ※エアコンの 室外機が目、 口は窓。	～1+12 ギン・ミユキ 「……エ？」 ※オープニングの 音楽スタート。 画面外左手から 自動車の走行音が近づく。	
↓		画面外から近づく 車のライトに照らし 出される２人。 ※ライトが強くなると 同時に背景を やや暗く沈める。 ↓	～3+12	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME

74



↓
↓
二人の前に IN して、

止まるトラック。

その車体にタイトル。

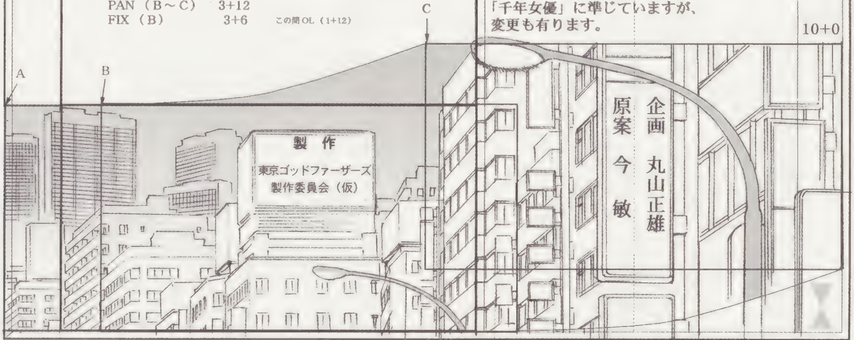
“東京ゴッドファーザーズ”

(ロゴは未定。
東京タワーのイラストに
文字を組み合わせたような
ロゴをイメージしています)

11+0

75

PAN（A～B）　2+12　この間 OL（3+0）
FIX（B）　3+0
PAN（B～C）　3+12
FIX（B）　3+6　この間 OL（1+12）



(3+0)

眩いほどの灯りに溢れた街。
カット頭から PAN ～ PAN ストップ 。
看板に「製作 」。
さらに PAN ～ PAN ストップして、「企画・原案」。

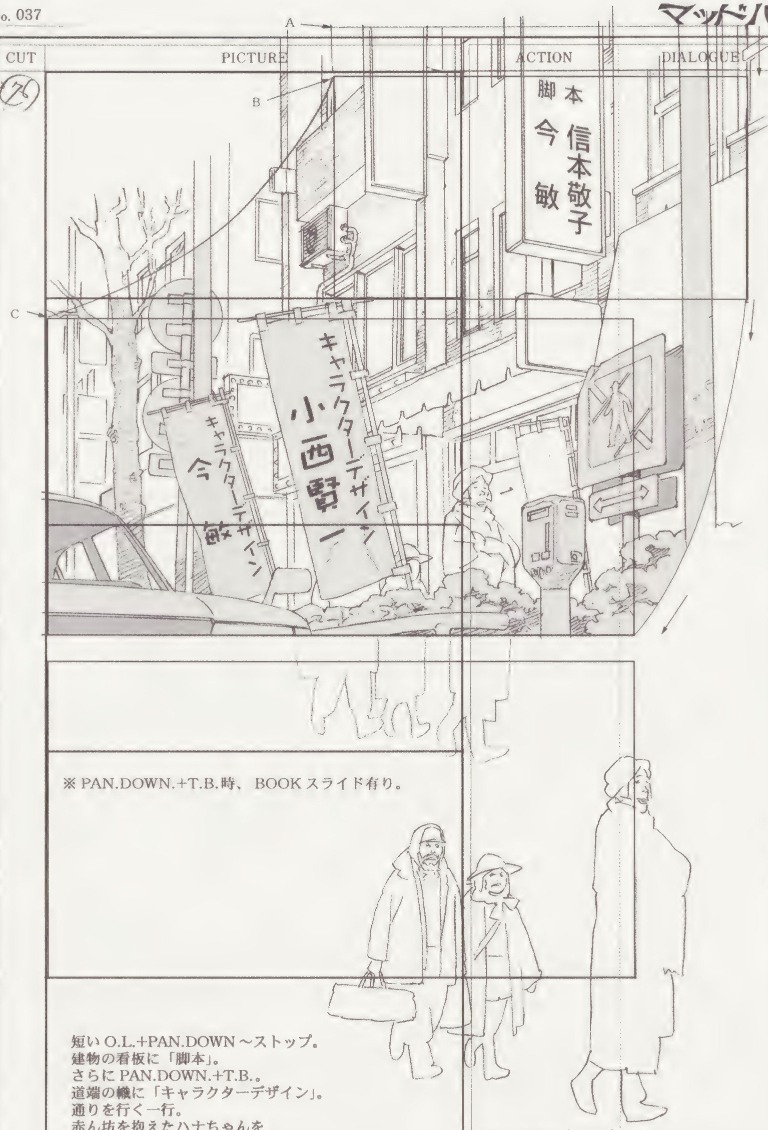
※クレジットについては
「千年女優」に準じていますが、
変更も有ります。

10+0

(　　　)

マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
76				



※ PAN.DOWN.+T.B.時、 BOOKスライド有り。

短い O.L.+PAN.DOWN ～ストップ。
建物の看板に「脚本」。
さらに PAN.DOWN.+T.B.。
道端の幟に「キャラクターデザイン」。
通りを行く一行。
赤ん坊を抱えたハナちゃんを
先頭に、少し遅れて
ギンちゃんミユキ、OUT。

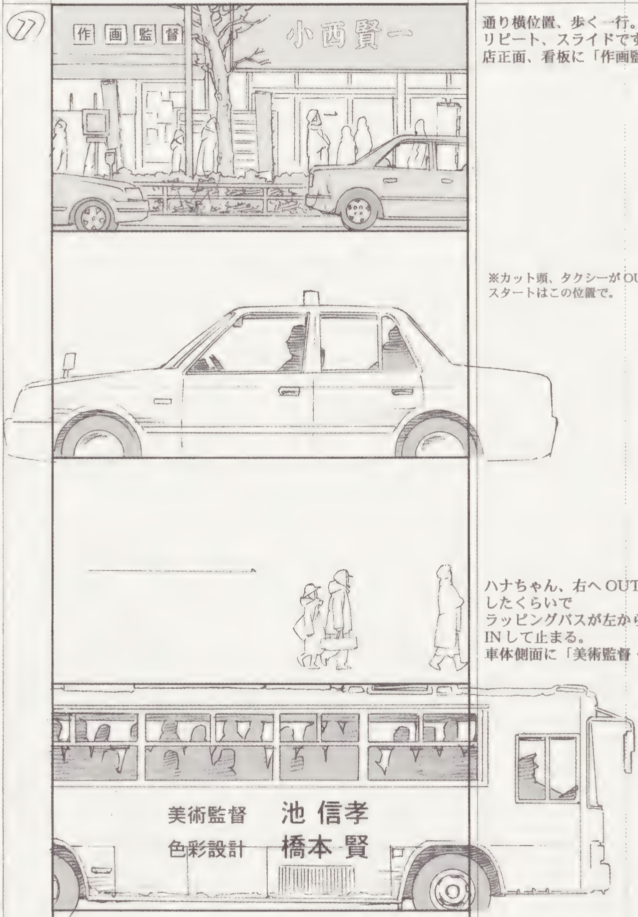
PAN.DOWN.（A～B） 1+0
FIX（B） 3+0
PAN.DOWN.+T.B.（B～C） 3+0
FIX（C） 3+0

この間 OL（1+12）

9+6

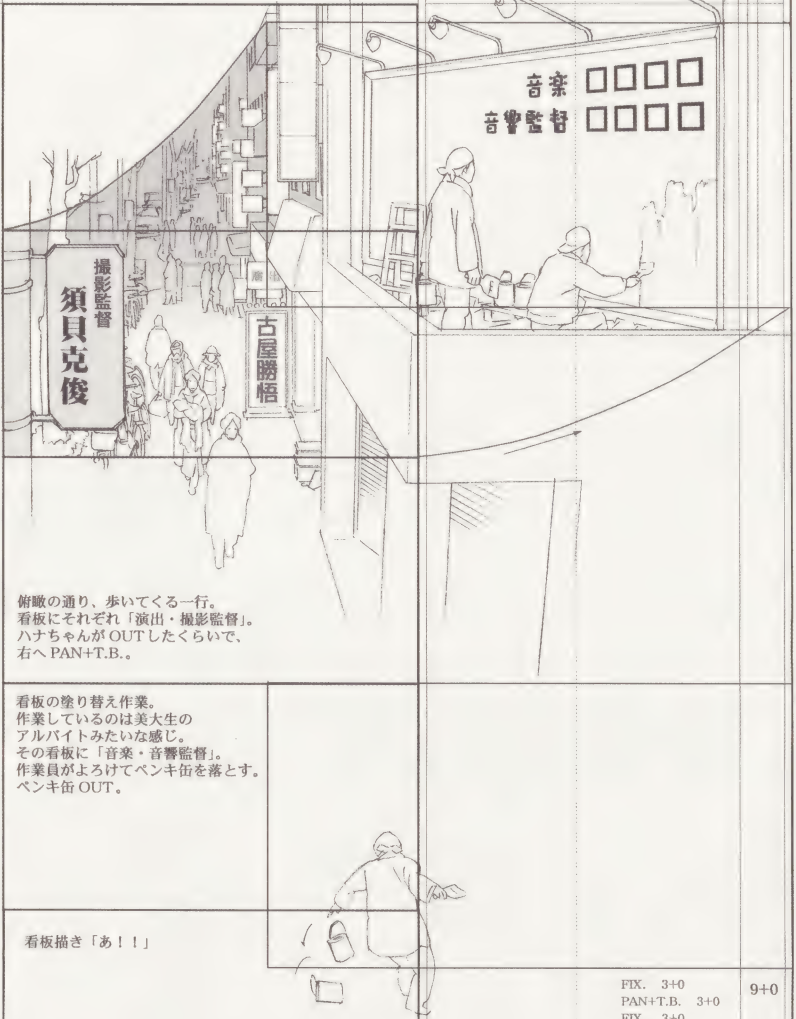
（　　）

マッドハウス

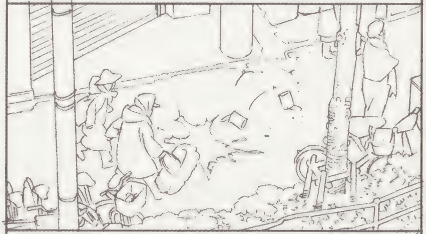
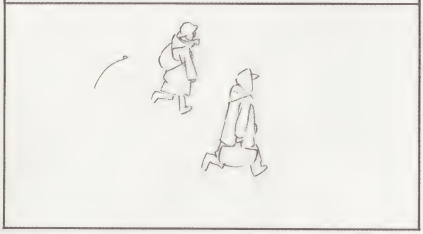
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
77		通り横位置、歩く一行。 リピート、スライドです。 店正面、看板に「作画監督」。 ※カット頭、タクシーが OUT←。 スタートはこの位置で。 ハナちゃん、右へ OUT したくらいで ラッピングバスが左から IN して止まる。 車体側面に「美術監督・色彩設計」。		8+0

(　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
78	俯瞰の通り、歩いてくる一行。 看板にそれぞれ「演出・撮影監督」。 ハナちゃんがOUTしたくらいで、 右へPAN+T.B.。 看板の塗り替え作業。 作業しているのは美大生の アルバイトみたいな感じ。 その看板に「音楽・音響監督」。 作業員がよろけてペンキ缶を落とす。 ペンキ缶OUT。 看板描き「あ！！」		FIX.　3+0 PAN+T.B.　3+0 FIX.　3+0	9+0



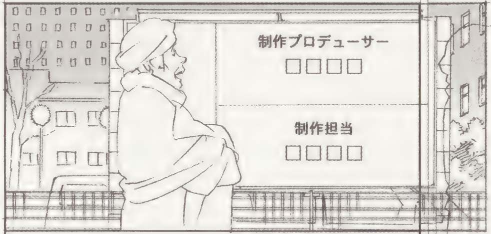
(　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
79		看板下の歩道、俯瞰。 地面にペンキの花が咲く。 ハナちゃんは何事もなく 歩いて行く（OUT）。		
		ギンちゃんとミユキが 落下してきたペンキ缶に 慌てて飛び退く。		
			ギン「うわ！」 ミユキ「げ！！」 看板描き（OFF） 「すいません！！」	
		ミユキとギンちゃん、 ちょっと上を見るが、		
		すぐにハナちゃんを 小走りに追いかける。	ギ　ン 「待てよ、おい！ （走り出して） 連れて帰って どうすんだよ！？」	6+0

(　　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME

80



歩くハナちゃん。
カメラは右に PAN ～ストップ。
ハナちゃんは OUT。
看板に
「制作プロデューサー・制作担当」。

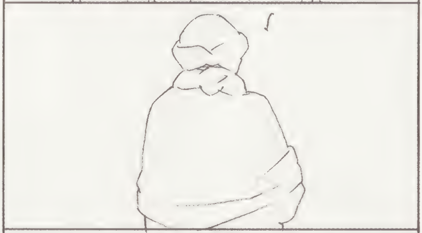
ハ　ナ
「これは神様の
思し召しよ」

ギンちゃん、ミユキ IN。

ミユキ
「親が戻ってくる
かもよ」

5+0

81



ハナちゃん立ち止まって、

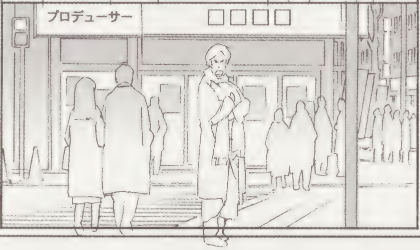
(振り返りかけるくらい
からで良いです)

キッと振り返る。

ハ　ナ
「この寒空に
いたいけな幼子を
捨てる親が
どこにいんの！
↓

4+12

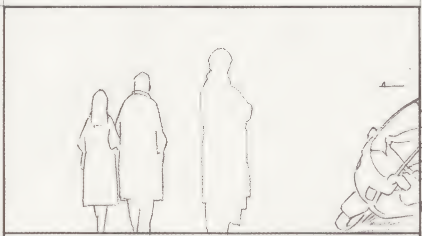
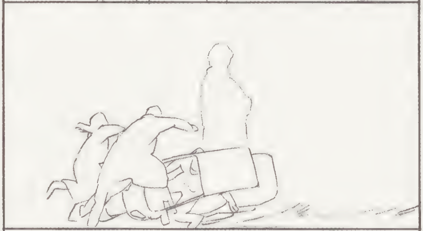
82

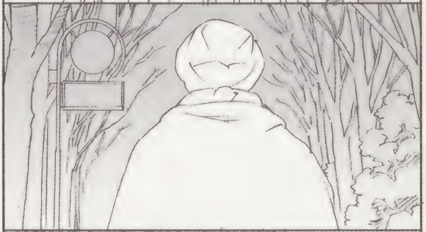
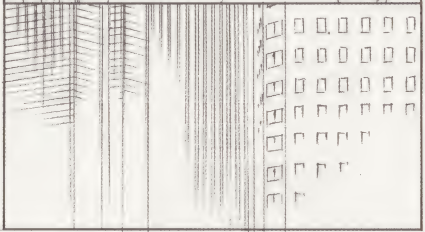


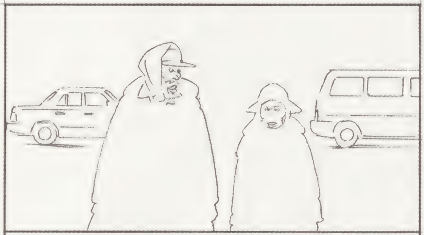
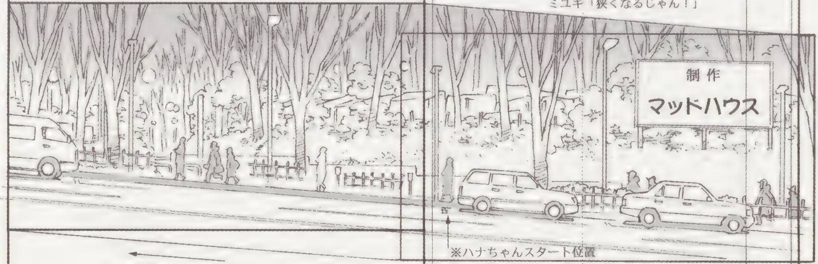
前カットの引き、
交差点。
奥の店の看板に
「プロデューサー」。

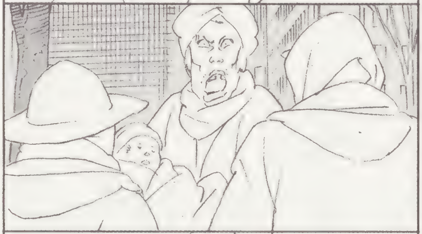
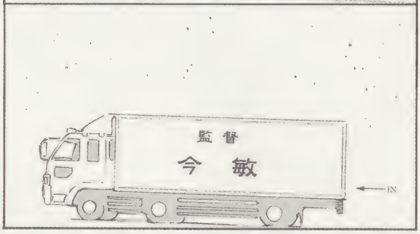
そんなのは
親じゃない！
鬼よ！」

言い放った
ハナちゃんの
すぐ先に……
↓
↓

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
82		↓ 転倒したオートバイ （ピザか何かのケータリング） がIN。		
		通行人を巻き込んでOUT。	通行人・男「わぁっ！」 通行人・女「きゃあ！」	
		そんなことに おかまいもせず、 振り返って 歩き出すハナちゃん。		5+0
83		← FOLLOW ハナちゃんに 抱かれた清子の寝顔。	ハ　ナ 「清子はね、 アタシたちに 見付けて ほしかったのよ」	4+0

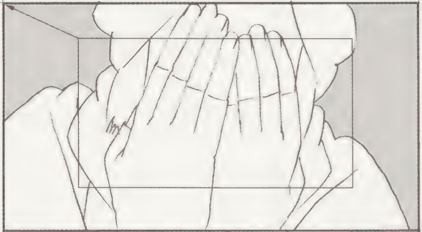
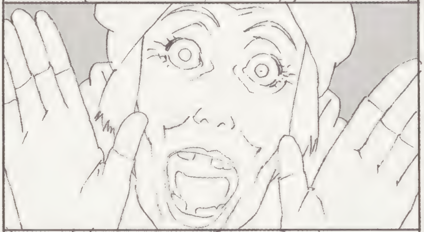
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
84		横断歩道を渡ったあたり、 INして、ギョッとなって立ち止まるギンちゃん。 ミユキは ちょっと遅れてINして、 同様に立ち止まる。 ハナちゃんは、 とっととOUT。		
			ギ　ン 「キヨコ？…… キヨコ！？ なんで キヨコだよ！？」	
				4+0
85		歩くハナちゃんの 後ろ姿、FOLLOW。 縦移動です。 両側に立っている 樹木などを数段に 分けて、T.U.率を 変える方法で 何とかなるんじゃ ないかと思います。 結構な望遠ですし。	ハ　ナ 「命名したの。 清しこの夜の、 き・よ・こ」	
		一番奥には高層ビル。 これは少し引き↑。		5+0

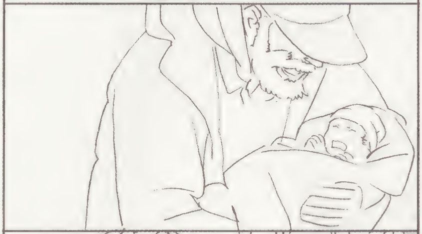
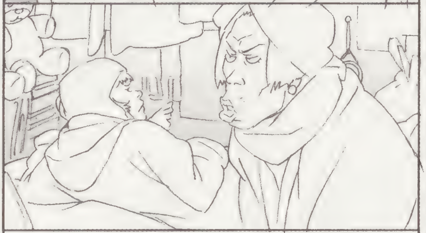
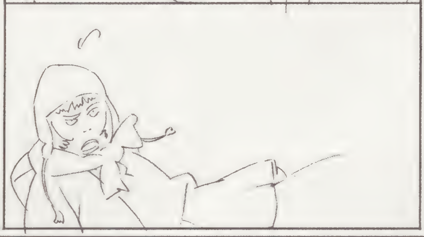
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
86		C.84同ポ。 ギンちゃんとミユキ。 ２人の奥、 車 IN ～ OUT。 ※スライドで行けると思います。 というかスライドで済むようなレイアウトにしてください。	ミユキ「ダッサ」 ギ　ン 「(ミユキの方見て) キヨコは、 いい名前だろーが」	
			ミユキ 「何で力むのよ？ 昔の女？」 ギ　ン 「バカヤロー！ ……って、 ↓	8+0
			そういう問題じゃねぇよ！名前付けてどうすんだよ！？犬や猫の子じゃねぇんだぞ！」 ハ　ナ「だからうちに連れてくの」 ギ　ン「段ボールの家にか！？」 ミユキ「狭くなるじゃん！」	
87	 カメラ、カットいっぱい PAN。 	新宿中央公園へと続く道（若干坂道になってます)、横位置ロング。 看板に「制作・マッドハウス」(コンテ面よりもう少し位置左で)。 樹木の間に見えるダンボールハウス群。 ハナちゃんを追いかけるギンちゃんとミユキ（←カット頭 IN)。 カットラスト、ギンちゃんとミユキが追いついたあたりで、 ハナちゃん立ち止まり、振り返りかけるところまで。 A.C.で次カットへ。 ※手前何台か車 IN ～ OUT（スライドです)。		10+0

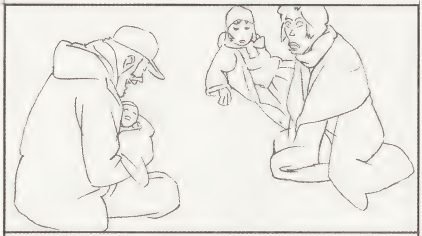
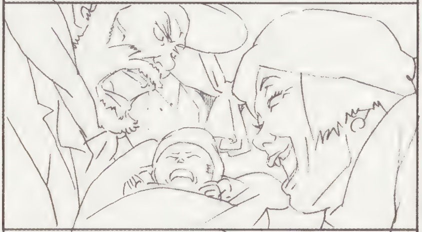
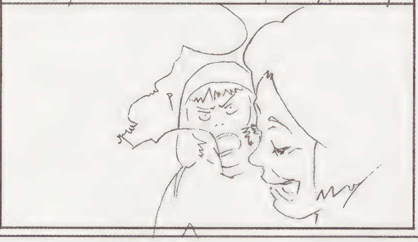
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
(88)		鬼のような形相で 振り返り、		
		一気にまくし立てる ハナちゃん。 ギンちゃんとミユキ、 立ち止まって 固まる感じ。 ※この BG は望遠の ボケになると思うので、 C.85 の BG を上手く 作れば兼用できるか と思います。	ハ ナ 「一生に一度あるか ないかの出会い なのよ！ ちょっとぐらい 母親の気持ちに させて ちょうだい！」 （セリフ 4+12 くらい）	
		粉雪が舞い落ちてくる。 ハナちゃん、 それに気がつき 鬼のような顔から ハッとなって一転 明るい顔になる。	ハ ナ (～7+0) 「あ………一句出来たわ」	11+0
(89)		中央公園入り口あたり。 奥に都庁のビルが見える。 舞い落ちる雪の中、 一句詠むハナちゃん。 “幼子の頬に粉雪清しこの夜” ハナちゃんの朗読に 合わせてスーパー出る。	ハ ナ 「幼子の、頬に粉雪、 清しこの夜」	
		トラック IN して止まる。 車体側面に 「監督」。 （スイマセン。 このトラックは さすがに作画しないと キツイです）	※オープニングの音楽、 ここまでのつもりです。	11+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
90		東京都庁ビル。 (夜。雪降ってます) PAN.DOWNすると、 新宿中央公園の木陰に 多くの段ボールハウスが 地べたに張り付いた ように並んでいる。 他の段ボールの群から 少し離れ、 寄り添うようにして 設置された二つの 段ボールハウス。 (手前がハナちゃんで 奥がギンちゃんの家) 中から赤ん坊の鳴き声が 聞こえている。	※PAN.DOWN.時、 手前と奥の冬枯れの木々、 スライド有り。 それと都庁のビルを デジタル（２Ｄ処理）で 少しパースを起こす 感じにしようかと思います。 ※ラストフレームの絵の右側、 C.109で兼用しますので 余分に背景作成。 FIX.2+0 PAN.DOWN.5+0 FIX.2+0 T.U.3+0	12+0

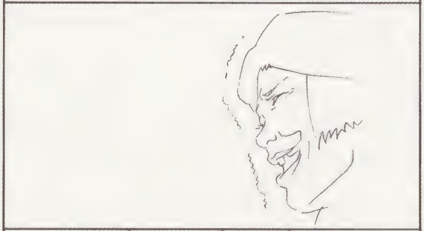
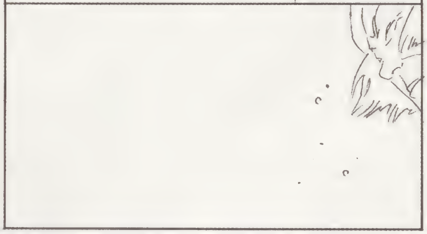
(　　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
91		ハナちゃんの 段ボールハウス内。 恐ろしい顔で あやすハナちゃんの アップ。	清子（OFF） 「ホギャアア！ ホギャアア！……」 ※以下、ONでも OFFでもずっと 泣き続けてます。 ハ　ナ 「ベロベロベロ、 (～1+0)	
		“バァー” の時に Q.T.B.	バァーッ！！」	2+0
92		あやした甲斐もなく 力いっぱい泣き声を 上げる清子。	清　子 「ホギャアア！！」	1+12
93		清子を中心にして 取り囲んだ形の３人。 ギンちゃんは “やれやれ”、 ミユキは面白くなさそうに、 ハナちゃんは “オロオロ” といった感じ。 ミユキは折り畳んだ 布団に寝そべってます。 ※このレイアウトは 後々何度も兼用する ことになるので、 背景に余裕を持たせて レイアウトしてください。 またこのカットの 実際のレイアウトを “ハナちゃんの 段ボールハウスの設定” ということにする つもりです。	ハ　ナ 「何かしら、 何が気に食わ ないの？」 ミユキ 「っうぜーな」 ギ　ン 「（溜息）……」	
↓		ギンちゃんが “しょうがねぇな” という風に溜息を 一つつき、 身を乗り出して 上手に清子を抱き上げ、 ↓	ハ　ナ 「ちょっとっ」	

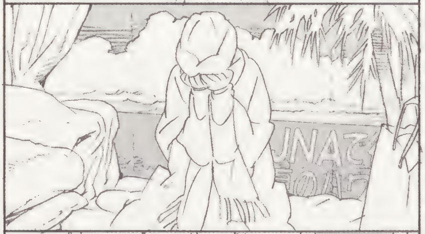
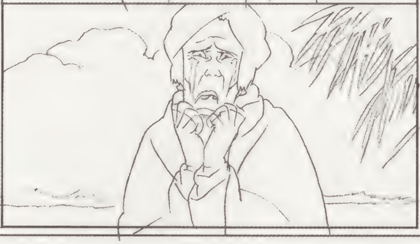
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 93		↓ ↓ 体を起こしたくらいで次カットへ。 A.C.		8+12
94			ギ ン 「よしよし。	
		清子を抱いてあやすギンちゃん。 (一応経験者なので様になっている感じ) 幼児言葉である。 ※このカットも後々兼用が多いです。	こいつはママじゃなくて、ただのオカマの浮浪者でちゅからね」	5+0
95		ハナちゃんとミユキ。 一端の親を気取って文句を言うハナちゃん。 ※このカットも後々兼用が多いです。	ハ ナ 「清子の前で変な言葉は使わないでちょうだい!」	
		だるそうに体の向きを変えて突っ込みを入れるミユキ。	ミユキ 「こんなとこで赤ん坊の泣き声してる方が変じゃん」	7+0

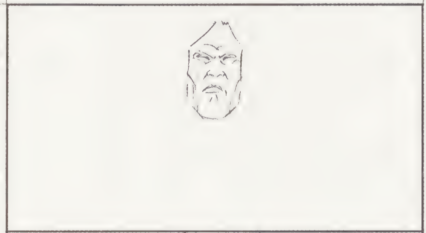
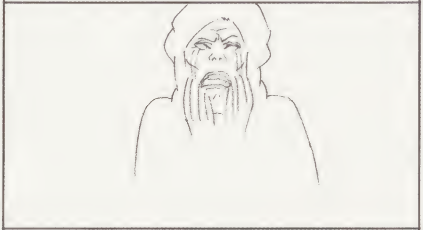
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
96		C.93同ポ。 ギンちゃんの言葉に、思わず身を乗り出して清子に話しかけるハナちゃん。やはり幼児言葉である。	ギ　ン 「すぐにお巡りさんのところにちゅれていきまちゅからね」	
			ハ　ナ 「(身を乗り出しながら)清子はどこにも行かないんでちゅよねぇ！」	
		ギンちゃんが顔を上げたところで次カットへ。		6+0
97		ギンちゃん、ハナちゃんに向かって大声を上げるが、幼児言葉のままである。 ギンちゃんに抱かれた清子を中心に、顔をつきあわす形になる３人。(清子はこの位置を動かさず、泣きのリピート) ※カメラちょっと傾いてます。	ギ　ン 「バカヤロー！！ちゃんと警察にちゅれてくんだよ！」	
↓		布団から下りてきたミユキが下からIN。いざり寄って来る感じです) ２人に釣られてミユキも幼児言葉。	ミユキ 「大声出ちゅなよオッサン！泣きやまないじゃん！！」 ハ　ナ 「どうちて泣きやまないんでちゅか？ ↓	

(　　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ (91)			↓ ↓ おなか空いたん でちゅか？ よしよしよしよし」	
		ミユキ、 一旦下に OUT して、 さらに近づいて IN。	ミユキ 「病気かもちれない じゃぁん」 （～ 12+0）	
		ミユキの一言で 言葉に詰まり、 ハナちゃんの笑顔が みるみる泣き顔に 変わり始める。 笑顔と泣き顔の 中間の妙な顔。		
		その様子に気がつく ギンちゃんとミユキ。		
		ハナちゃん、 ついに堪えられなく なったあたりで 一気に右へ OUT。		17+0

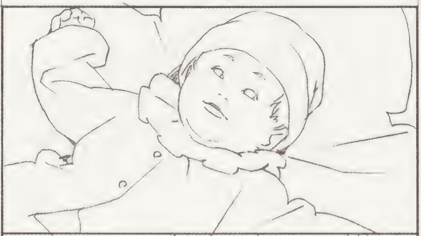
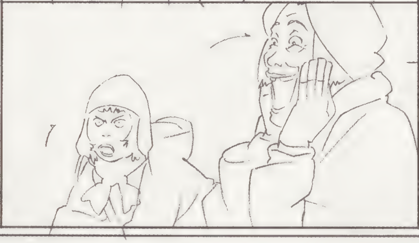
(　　　)

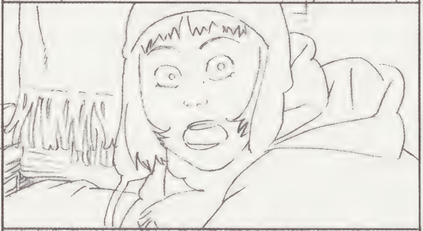
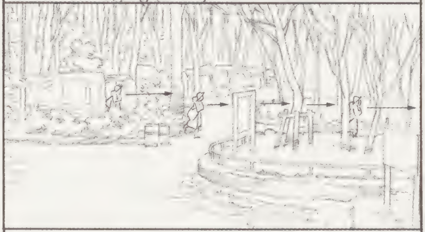
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
98		カット頭、前カットを受けて体を起こす。		
		大きな顔を大きな両手で覆って泣くハナちゃん。清子に負けぬ程の唸りにも似た泣き声。 ハナちゃんの背後の壁一面には、シーンに不似合いな南国の海と空のポスターが貼られている。 （ハナちゃんは“窓の外に南国の海が見える家”を夢見ているのです）	ハ　ナ 「ウォーイ ウォーイ ウォーイ ウォーイ ウォーイ ……」	5+0
99		その様子に驚き言葉を失っているギンちゃんとミユキ（止め）。ハナちゃんに釣られたようにさらに大声で泣く清子。	↓ ※泣き声続いています。	3+0
100		ハナちゃん、寄り。涙でグシャグシャになった汚い泣き顔を上げる。		
			（～1+0） ハ　ナ 「明日…… 明日になったら きっと届けるわよ…… ↓ ↓	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
100			↓ ↓ (鼻すする) だって今届けたら、	
		訴えているうちに、 一旦収まりかけて いた感情がさらに 盛り上がってくる。 クリスマスという 言葉が頭の中に 出てきただけで、 (セリフでは “毎とち毎とち” あたり) 自分の寂しかった クリスマスの思い出が 一気に甦ってきて、	毎とち毎とち楽ちい はずのクリスマシュが、	
		堪えようとしても 止めどもなく感情が 溢れてくる…… という感じです。 大変ですが 何とかよろしく お願いします。	この子の人生 最悪の日に なっちゃうん でちゅものぉ！！」 ※この後の嗚咽 次カットOFFで続く。	13+0
101		C.99同ポ。 情にほだされたか ハナちゃんの 泣き顔に恐れを なしたか、 しんみりとなる ギンちゃんとミユキ。		
		ギンちゃん、 泣きやまない清子に 視線を落とす。	ギ　ン 「(ボソッと) おむちゅ…… (咳払いして) オムツかもしれねぇな」	6+0

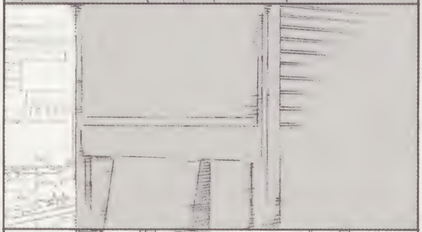
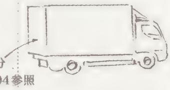
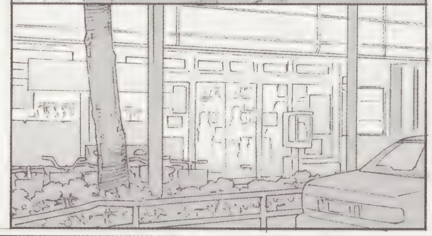
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
102		オムツを取り替えてもらう清子、寄り。		
		ギンちゃんが左手で清子の足を持ち上げ、		
		右手で替えのオムツを下に敷く。		2+12
103		C.93 兼用。手慣れた様子でおむつを取り替えるギンちゃん。その様子を見守っているハナちゃんとだるそうに見ているミユキ。（右足をプラプラとさせてます）		
		※このギンちゃんの右脇あたりに紙オムツの袋を置いといて下さい。清子と一緒に捨てられていた荷物に入っていた替えのオムツです。		3+12

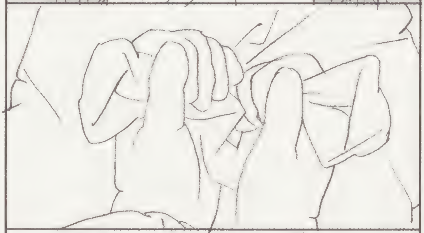
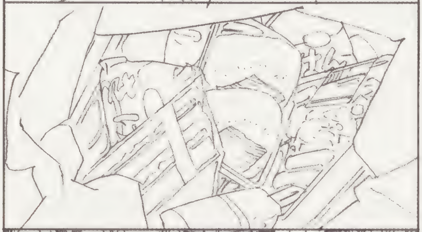
（　　）

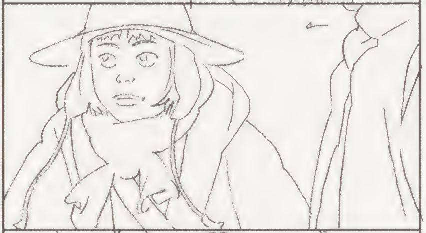
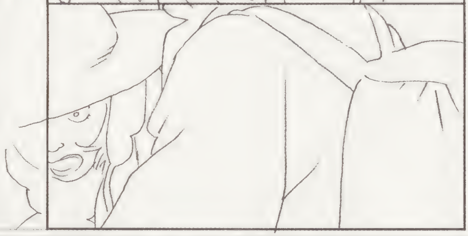
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
104		清潔なおむつに 替えられて 泣きやむ清子。		2+12
105		C.94 兼用。 思わず微笑む ギンちゃん。		
		照れた感じで ちょっと下を向く。 帽子のつばで目を 隠すようにして下さい。	ギ　ン 「ハナ、 お湯を沸かしな。 ↓ ↓	3+12
106		C.95 兼用。 思わず喜ぶ ハナちゃん。	（OFF） ミルクの用意だ」	
		身を起こして 不平を漏らすミユキ。 C.95 のフレームが このあたり ↓ ↓	ミユキ 「ちょっと…… オッサン何寝返って ンだよ！」	

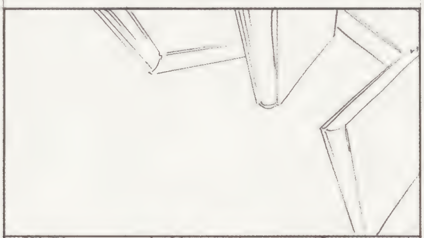
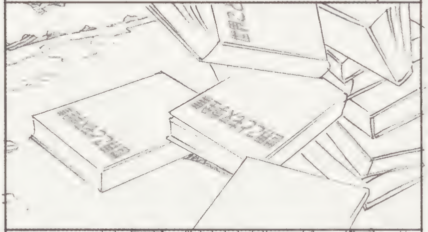
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
106		↓ ↓ ハナちゃん、 ミユキの方を向いて 次カットへ。		4+12
107		満面の笑顔の ハナちゃん。	ハ ナ 「ミユキちゃん、 お水買ってきて！ 私の天使に 水道水なんか 飲ませられ ないわ！！」	4+18
108		ミユキ、寄り。	ミユキ 「なんで あたしが！？」	2+12
109		C.90 兼用。 段ボールハウス、外。 ハナちゃんの 段ボールハウスの 陰から IN して、 不平を言いながら 小走りに駆けてゆく ミユキ。 ポーズ、寒そうに。 ※段を下りたあたりで 上手いこと走りを リピートにしてください。	ミユキ 「何が、働かざる者 食うべからずよ。 ホームレスのくせに」	6+0
110		C.93 兼用。 清子を見つめている ギンちゃんと ハナちゃんの後ろ姿。 ↓ ↓	(～1+18) ギ ン 「今日一日だぞ。 明日になったら 必ず警察に 届けるんだからな」	

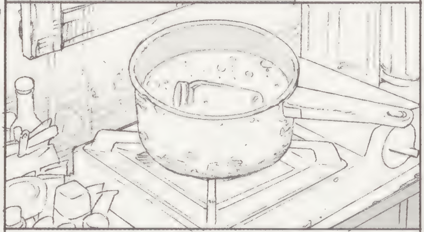
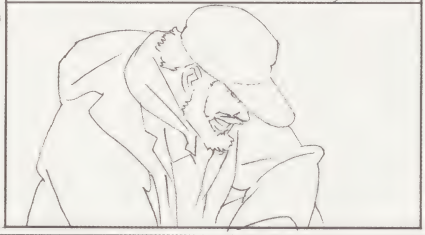
マッドハウス

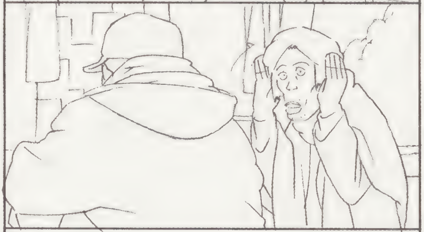
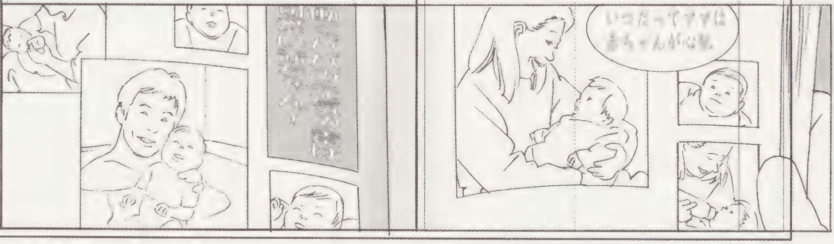
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
110		ハナちゃん、 一旦ギンちゃんを見て、		
		顔を戻してセリフ。	ハ ナ 「……ギンちゃん、 天涯孤独なんかじゃ なかったのね？」	12+0
111		C.94 兼用。 （20F くらい寄り） 固まっているギンちゃん。 つとめて無表情に。 カセットコンロの火、 着いてます。		2+12
112		カット頭、 画面いっぱいから トラックの荷台が OUT（→）。	※このトラックの 走行音は前カットの ラストから F.I.する感じです。  ※この部分 DSCN1404 参照	
		闇雲に明るい コンビニエンスストア。 店内、光に飛んで しまった感じの 明るいシルエットで、 レジのおばさんと ミユキが見える。		4+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
113		コンピニ店内、レジ。 (参考"背景カタログ・9") 太って人の良さそうなおばさんの驚いた顔。 手には2本のミネラルウォーターのペットボトル。 このおばさんは美濃（in"千年女優"）の娘です（笑）	店　員 「買うのかい？ ……水を」	3+0
114		可愛くない顔で皮肉を垂れるミユキ。 背後にはこれでもかというほど大量の商品。	ミユキ 「……クリスマスの奇跡だね」	3+0
115		ミユキの両手がコンピニの袋を開く。		
		中には弁当やおにぎりが詰まっている。 (賞味期限切れの食料ということです)	ミユキ（OFF） 「おお、大漁大漁！」	3+0
116		暗い路地のゴミ置き場。 ミユキ、大量に出されたゴミの山で食料を漁っている。 路地の奥に明るい通り（コンピニの面していた）が見え、通行人（他カットから流用）が横切る。 ↓ ↓		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
116		↓ ↓ 弁当などが入った袋を 自分のバッグに 詰め込みながら、		
		小走りに来て、 ※奥から手前に来るとき、 キャラの明るさ変化 （暗→明）あり。		
		※バッグの口は 閉じなくて良いです。 C.128の都合も ありますので。		
		通りに出るあたりで 歩いてきた人影にぶつかる。		
			ミユキ「ワッ！！」 サ ブ「ウワッ！」	5+0

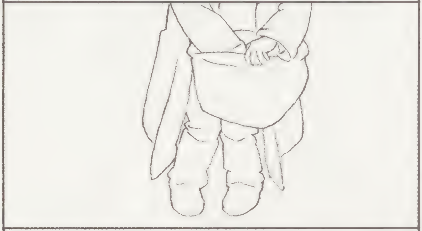
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
117		バサッと散らばる古本。 主に、 「世界こども文学全集」 である。		
				0+18
118		路地を出た通り、※DSCN2127、2151など参照 引き。 転んでいるミユキと 古紙回収の ホームレス二人組、 サブとロク。 (画面、左がサブ、 右がロク) 見るからに質が 悪い感じ。	サブ 「何しやがんだ！ このガキ！」	
		ミユキ、威勢良く 振り仰いで言い返す。	ミユキ 「そっちこそ 前見て歩け！！」	
		と、ミユキ何かに 気がつく。		5+0

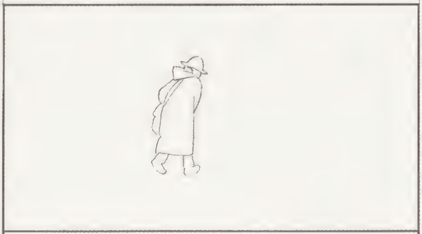
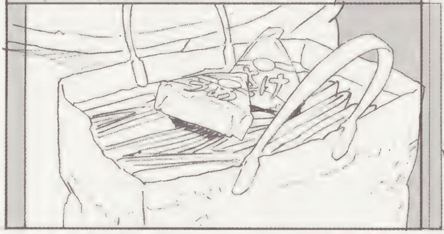
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
119		散らばった 本の中に育児書。 見るからに 幸せそうな夫婦と 赤ちゃんの表紙。		2+12
120		ハナちゃんの 段ボールハウス内。 カセットコンロの 上の鍋の中、 煮沸されている 哺乳瓶。 鍋は使い込まれて エラク汚くなっている。 ※鍋からの湯気あり。	ギ　ン（OFF） 「結婚してたことも あったさ」	3+12
121		C.93 兼用。 ギンちゃんの 身の上を聞こう として、	ハ　ナ 「……子供…いたの？	
		突然思いとどまる ハナちゃん。 大仰に両手で 耳を押さえて 顔を背ける。	………あ、 ヤメテヤメテ、 聞かない 聞きたくないわ、 身の上話なんか」	7+0
122 ↓		C.94 兼用。 すでに思い出に 浸っている ギンちゃん。 ↓	ギ　ン 「……子供のことを 忘れたことは 一度もねぇ…… ↓	

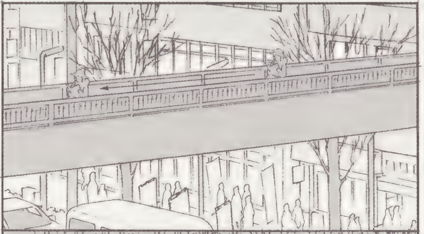
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓		↓	↓	
122		↓ 顔を上げ、 遠い目をする。 ※かなり格好付けて くれた方がいいです。 ※C.94の兼用ですが、 コンロに火、鍋の蓋は 開いていて湯気も ありです。	↓ 自分の命より 大事だと思った モノは、 他にねぇさ……」	9+0
123		ギンちゃんの背中と ハナちゃん。 ハナちゃん、 耳を塞いでいた はずの大きな両手が、 ダンボのように なっている。	ハ　ナ 「息子さん だったの？」	
		下を向いてセリフ。	ギ　ン 「いや……」	5+0
124		通りの歩道、 しゃがみ込んで 育児書に 見入っている ミユキ。		3+0
		育児書誌面。 PAN (←)。 グラビアには赤ん坊と父母の姿。 “いつだってママは 赤ちゃんが心配” “働くパパの元気の素は 可愛い赤ちゃん” といったキャプション。	FIX.1+12 PAN.0+18 FIX.2+18 ミユキ（OFF）「ウソばっか」 サ　ブ（OFF）「おい、	
125				

(　　　)

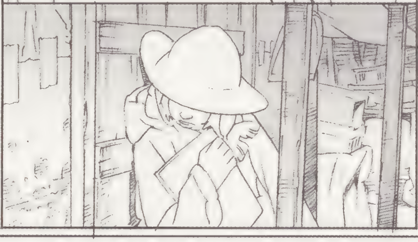
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
126		C.118同ポ。 散らばった本を 集めていたサブが ミユキに毒つく。 顔を上げるミユキ。	↓ 早くよこせ！」 サ　ブ 「お前、	
		サブ、ミユキの顔を 見たまま体を起こす。	ギンさんの 隣にいる娘か！？」 ミユキ 「悪いかよ」	6+12
127		サブとロク、寄り。 後ろに見えている のは不動産の 物件案内。 ※以前、ミユキに 悪戯しようとした ホームレスが、 ギンちゃんに半殺しに されたというような 事件があり、サブと ロクはその噂を耳に していて、ミユキは そんなことがあった ことすら知らない、 という設定です。	サ　ブ 「だったら、 とっとと 行ってくれ」 ロ　ク 「お前に ちょっかい 出すと後が 恐ぇからよ」	4+12
128		C.124同ポ。 しゃがみ込んだまま 不思議そうな顔で 見返しているミユキ。	(~1+12)	
↓		↓ ↓	ミユキ 「……何で？」 ロ　ク（OFF） 「おめぇ、 ギンさんの 箱入り娘だって じゃネェか」	

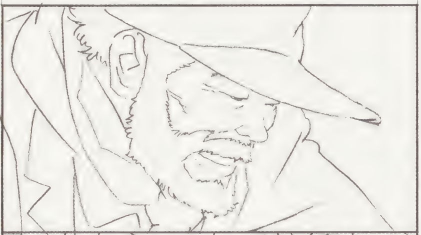
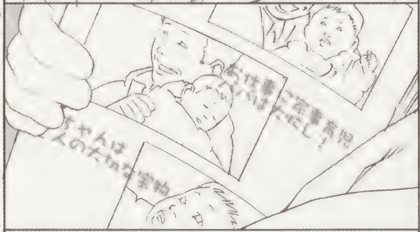
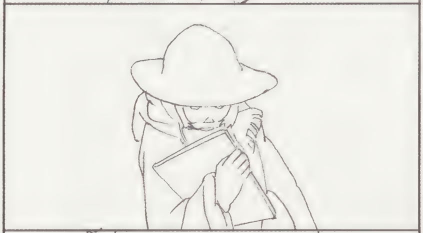
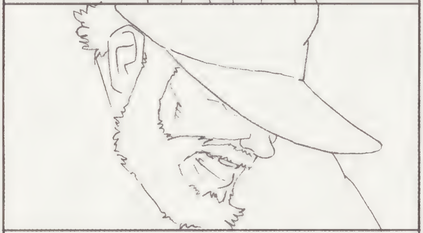
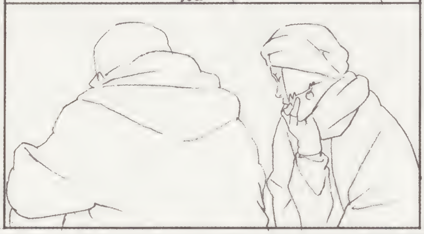
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 128		↓ ↓ 怪訝な顔になって （“ははぁ…… あのオッサン陰で 何かしやがったな” くらいに思っている 感じです）		
		おもむろに育児書を バッグに突っ込んで、 （バッグの口は開いた ままで良いです）	ミユキ 「ふ～ん……	
		立ち上がりかける ところで次カットへ。	……ま、	9+0
129 ↓		A.C. C.118同ポ。 ミユキ、立ち上がり、 ↓ ↓	ダンボールの箱 だけどね」	

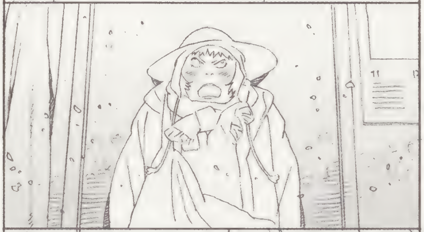
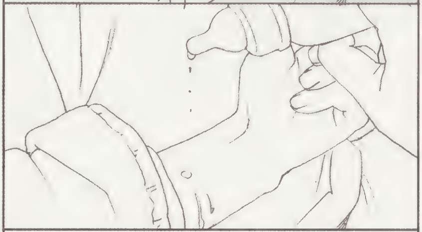
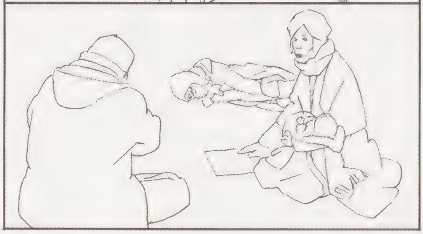
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
129		↓ ↓ カバンの中を 探りながら 歩き出し、		
		小走りになって ロクの紙袋の上に 何か置いたあたりで 次カットへ。	ミユキ 「この本、 もらってくよ」	4+0
130		画面いっぱい くらいから、 ミユキの体がOUT→。		
		ロクの古本が 詰まった紙袋に、 育児書のお代として おにぎりが二つ 置かれている。 ※スイマセン。 フレームこっちです。		2+12

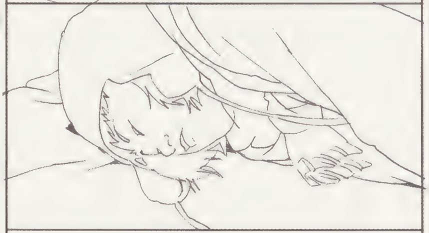
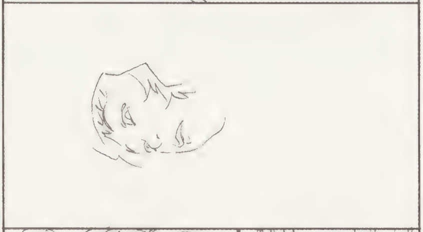
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
131		歩道橋。 その奥には賑やかな通り。 (※奥に見える店、賑わうファミリーレストランにします) ミユキが育児書を見ながら歩いている。 ※ちょっとサイズを大きくしつつスライド。 ※カバンを前にかけてます。	ハ　ナ（OFF） 「いくつになるの？ 娘さん？」 ギ　ン（OFF） 「今年 21 か……」	6+0
132	 	公園内、 クジラの遊戯具。 ミユキ IN ←。 本を見ながら 歩いて行く。 ※ミユキ OUT 気味まで。 ※遊戯具参照 DSCN0281、0282 ※スライドで 大丈夫だと思います。	ギン（OFF） 「考えてみりゃ、 ミユキより もう５つ６つも 大きいんだな」	4+12
133	 	C.123 同ポ。 段ボールハウス内、 ギンちゃんと ハナちゃん。 ギンちゃん、 ガックリと肩を 落としてセリフ。 ↓ ↓	ハ　ナ 「そんなに大きな……」 ギ　ン 「……生きてたらの話よ」	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
133		↓ ↓ 息をのむハナちゃん。	ハ　ナ 「…………」	6+0
134		顔を伏せている ギンちゃん、寄り。 (※目は見せないで ください) ※ C.94の同ポ、兼用で 使い回しているポジションの 寄りですので、レイアウト時 このサイズまで寄れそうなら 兼用にしますが、多分ここまで 寄るのはちょっときついかと 思います。その場合は新規に 描き起こしにします。	ギ　ン 「今でいう 出来ちゃった 結婚てやつで、 俺が二十歳 (はたち)の時だ。	
		優しい目で顔を 上げる。	そりゃあ 嬉しかった…… ↓	7+0
135		C.104兼用。 清子、寄り。	(OFF) ……目の中に 入れても 痛くねぇってのは ウソじゃねぇと 思ったよ…… ↓	4+12
136		C.100兼用。 聞いている ハナちゃん。 ↓ ↓	(OFF) ところが娘は…… ↓ ↓	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
136		↓ ↓ “難病”と聞いて 表情が曇る。	ギン（OFF） 「……難病を抱えて いてな……治療費が 何とも高いと きやがる……」	6+0
137		C.134同ポ。 遠い目で 過ぎ去りし日を 思い出す ギンちゃん。	ギン 「……当時の俺はな、 ちょっとは鳴らした 競輪選手だったんだぜ	
		OL.して、 自転車上で 勝利の ガッツポーズを する若き日の ギンちゃん。 最初の絵が2+0 O.L.が3+0 T.B.が4+18 (先のO.L.のお尻と0+12、 後のO.L.と0+6かぶる)	(※歓声のS.E.もF.I.) ……それで何とか 治療費を作ろうと 思って……」	9+0
138		C.123同ポ。 驚くハナちゃん。	(O.L.0+6) ハナ 「八百長！？」 ギン 「魔が差したんだ……	4+0
139		段ボールハウスの 外で立ち聞きしている ミユキ。	ギン（OFF） 「知り合いの チンピラに 持ちかけられてよ。 ところが……」	4+0

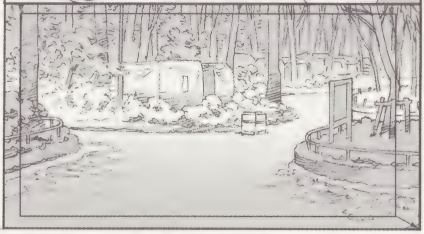
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
140		ギンちゃんアップ。 (※C.134の さらに寄りです)	ギ　ン 「八百長はバレるは、 選手資格も剥奪。 娘はあっけなく 逝っちまった……」	6+0
141	 	ミユキの 手の中の育児書。 その裏表紙。	ギ　ン(OFF) 「それからってもの 働く気力は無くなる、 ↓	3+0
142		C.139同ポ。 育児書を 見ているミユキ。	↓ おまけに女房は まるで娘の後を 追うみたいにな……」 ハ　ナ(OFF) 「そんなっ」	5+0
143		C.140同ポ。 自嘲する ギンちゃんアップ。 カット頭で 片頬で笑う芝居あり。	ギ　ン 「こんな男の 出来上がりって わけさ」	4+0
144 ↓		C.123同ポ。 しんみりと なっている ハナちゃん。 OFFでミユキの足音 (わざとらしく 足踏みが近づく感じ) がしてドアが開く。	ハ　ナ 「聞きたく なかったわ…… そんな悲しい歴史」 (～3+12) S.E. バンッ!	

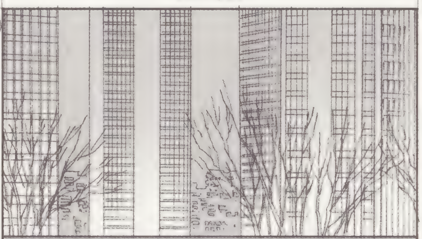
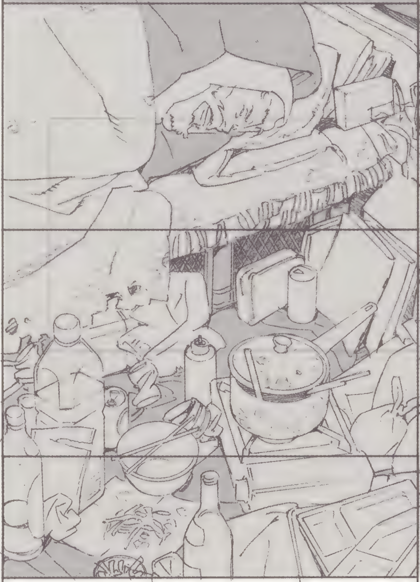
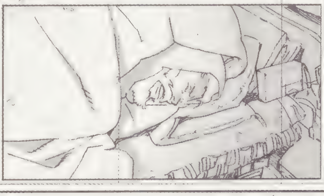
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
144		顔を上げる ハナちゃん、 ギンちゃんも ちょっと目を やる感じ。 画面外から 雪が舞い込む。	S.E. バタンッ！	5+0
145		ドアを後ろ手に 閉めた格好で 悪態をつくミユキ。 (※どういう顔を していいのかよく 分からなくて とりあえず 不満げな表情で ごまかしている 感じです) 頬が赤くなっている。 舞い込んだ雪あります。	ミユキ 「あ～、 ったく 寒かった！！」	2+12
146	 	一滴二滴と腕に 垂らしてミルクの 温度を確認する ギンちゃん。 ※こんな感じです。		3+0
147		C.93 兼用。 ギンちゃんが 哺乳瓶を ハナちゃんに手渡す。 ハナちゃんが右手で 押さえているのは 育児書。 ↓ ↓		

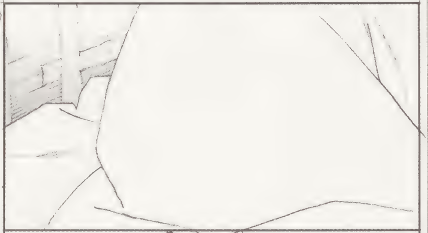
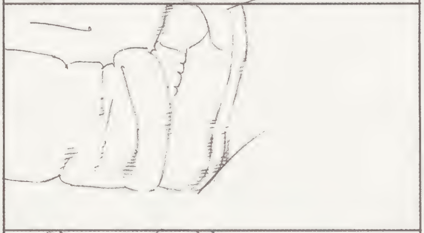
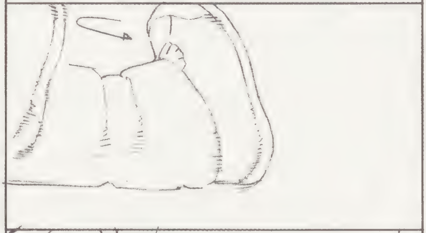
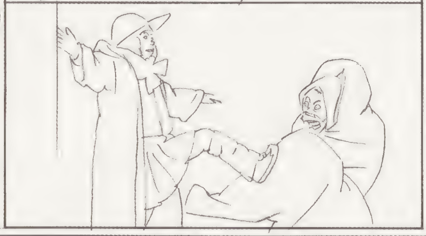
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
147			ハ ナ 「あら、慣れたもんね」	
				3+0
148		興味なさそうに 寝転がっている ミユキ、寄り。 しかしやはり気に なっていてちょっと 顔を回して見る。	ギ ン（OFF） 「まぁな」 ハ ナ（OFF） 「あ、あげるわよ、 ミルク」	
		 ※こんな格好で寝ています。		4+12
149		ミルクを手にして 自分の世界に 浸り始める ハナちゃん。	ハ ナ 「夢が叶うのね…… ↓ ↓	

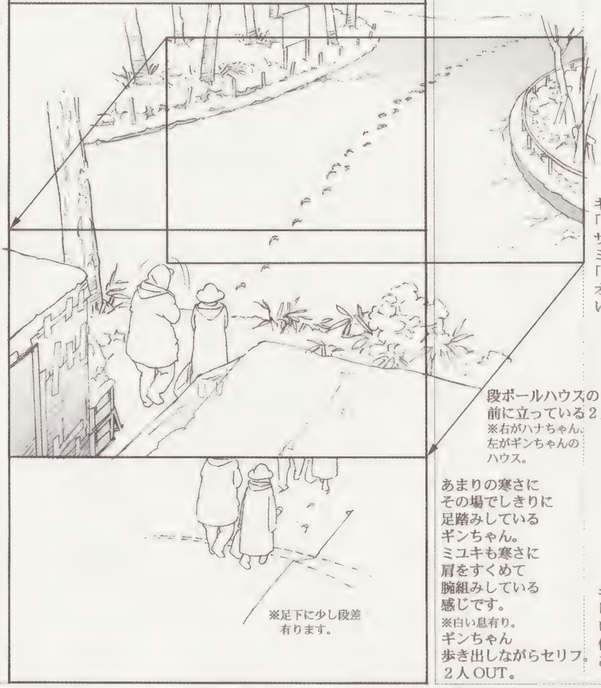
( )

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		清子を 愛しげに見る。	↓ ↓ アタシ、可愛い 女の子のママに なりたかったの。 それが夢だった。	
		うっとりと 空想に耽る。	あったかい家庭と 可愛い娘……	
		でもちょっと リアルな想像も してみたりする。	旦那はね、 どんなヤドロク だろうとさ、 子供がいてくれたら	
		自分の夢の世界に 感動しちゃって、 うっすら 涙ぐんだりする。	きっと貧乏したって やっていけ（るって)」 (※ハナちゃんの セリフを遮って) ギ　ン	15+0
150		C.93 兼用。 怒鳴るギンちゃん。 ↓ ↓	「早くやれよ！ かわいそうに」	

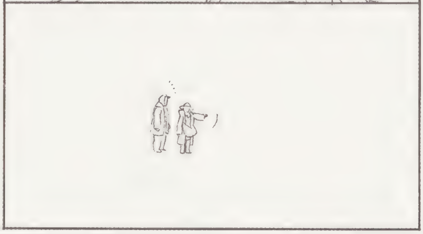
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
150		↓ ハナちゃん、 ちょっとハナを すすってから、	ハ　ナ 「ズスッ……」	
		そっと清子に ミルクを与える。		5+12
151		無心にミルクを 飲む清子。	ハ　ナ（OFF） 「……可愛いわねぇ。 世界で一番可愛い子よ、 きっと」	5+12
152		C.90 兼用。 T.B.	(O.L.3+0) (O.L.3+0)	4+12

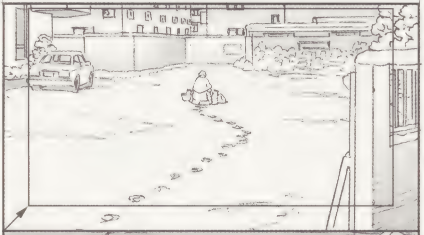
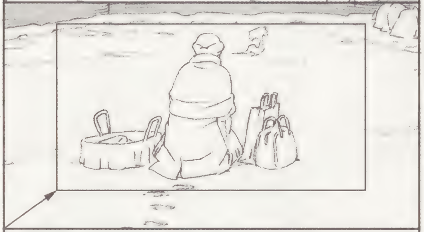
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
153		高層ビル街に しんしんと 雪が降る。 ※ほんの少し スライド有り。 4段くらい。	(F.O.5+0)	9+0
154	 PAN.UP.7+0（頭 2+0F.I.） FIX.2+0	ギンちゃんの 段ボールハウス・内 (明け方)。 ハナちゃんの ハウスと対照的に 酒瓶やゴミなどが 散乱している室内 F.I.+PAN.UP.。 すやすやと 眠っている ギンちゃん。 画面外（左手） でドアが開き、 外光が入って 明るくなる (カット内 OL)。 ※ギンちゃんは、 ビール瓶のケースを 並べた上に段ボールや 毛布を敷いて、 寝袋に入って さらに毛布を掛けて 寝ています。 とにかく寒いんです。 ビールケース DSCN0491 参照。 	S.E. ギィッ……	

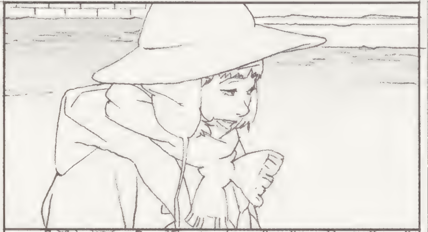
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
155		寝ているギンちゃんのお尻あたり。	※ギンちゃん こんな感じで 寝ています。 	
		ミユキの左足がINして思い切り蹴る。 間髪入れずに２発目。	S.E. ドンッ！！ ドシッ！！	
				
		慌てて飛び起きるギンちゃん。 A.C.	ギン 「ワッ！！」	1+12
156		飛び起きるギンちゃん、 戸口に立っているミユキ。 ↓ ↓	ギン 「ウワッ！！」	

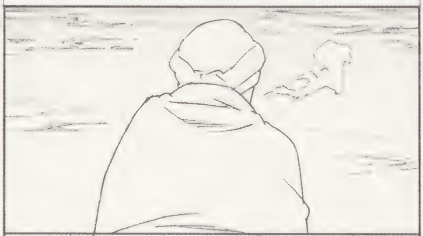
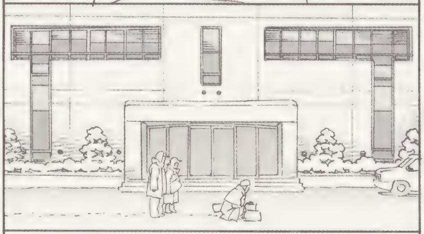
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
156			ギ ン 「(ミユキに気がついて) な……なんだよ」 ミユキ 「消えたけど」	
			ギ ン 「あ？」	7+0
157	 	降り積もった 雪の上に点々と 残された足跡。 PAN.DOWN. 段ポールハウスの 前に立っている２人。 ※右がハナちゃん。 左がギンちゃんの ハウス。 あまりの寒さに その場でしきりに 足踏みしている ギンちゃん。 ミユキも寒さに 肩をすくめて 腕組みしている 感じです。 ※白い息有り。 ギンちゃん 歩き出しながらセリフ。 ２人 OUT。	ギ ン（OFF） 「(寒さに震えながら) サンタクロースか」 ミユキ 「オバさんの オッサンと赤ちゃんが、 いなくなったんだよ」 ギ ン 「(やれやれと いう感じで) 何を考えてるんだ あのオカマは」	FIX 3+0 PAN.DOWN 2+12 FIX 5+12 O.L. (2+0)

マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
158		新宿中央公園、 水の広場。 ハナちゃんの 足跡をたどって トボトボと歩く２人。 ※スライドです。 ※ DSCN0269、1451参照。	（O.L.2+0） ギ　ン 「しかしでかい足だな」 ミユキ 「足は整形できない からね」	6+0
159		O.L. ギンちゃんが 焚き火をしている ホームレスに 何事か尋ね、 その一人が ハナちゃんの 立ち去った らしい方角を 指さす。 奥に雪を被った 段ボールハウス群が 見える。 ※ DSCN1459参照。	（O.L.2+0）	
		指さされた方向に 歩いて行く２人。		5+0
160		O.L. 建物の陰から 小走りに出て来る ２人。 ※右手に見えるのが赤ん坊を拾った場所です。 ※奥に大通りがある感じです。 トラックなど２～３台、 自動車 IN ～ OUT。 ※２人のすぐ奥に見える、 壊されかけた家、 DSCN1004参照。	（O.L.2+0）	
		ミユキが 気が付いて指を指す。		4+12

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
161		清子が捨てられていた マンション裏。 ぽつねんとしゃがんだ ハナちゃんの後ろ姿がある。 T.U.+O.L. FIX 2+0		3+0
162		しゃがんだ ハナちゃん、寄り。 O.L.+T.U. （ラスト FIX 1+0） OFF でギンちゃんと ミユキが雪を 踏みしめて近づく足音。 ハナちゃん、 近づく２人を察して 一つ大きく溜息。 白い息が流れる。	ギ　ン（OFF） 「……返しに きたのか？」	(O.L.1+0) 6+0
163		ハナちゃんの後ろで 立ち止まる２人。		
			ミユキ 「今頃捜索願いが 出てるかもよ」	
			ギ　ン 「それはお前だろ」 ミユキ 「まさか……	6+12

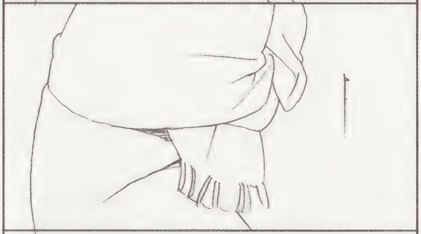
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
164		ミユキ、寄り。 ちょっと沈んだ 表情になる。 ※目パチして視線を 外す、くらいの 感じです。 	ミユキ 「……指名手配なら されてるかも しれないけどね」	4+12
165		C.163同ポ。 ギンちゃん、 ハナちゃんの方に 顔を戻してセリフ。	ギ　ン 「一晩経って、 赤ん坊の親も 後悔してるさ。 だからよ、 警察に連れて こうぜ」	7+0
166		清子を抱いた ハナちゃん、寄り。	ハ　ナ「…………」 ギ　ン（OFF） 「赤んぼも、 ホントの親のとこが 一番いいに決まってんだ」 ハ　ナ 「それがホントの親かしら」 （※ギンちゃんに対する というより自分への問い、 という感じです）	7+0
167		C.163同ポ。	ギ　ン 「へ？」 ハ　ナ 「生みの親より、 育ての親って 言うじゃない」	4+12
168		ハナちゃんの 思惑に、 慌てるギンちゃんと うんざりするミユキ。 ギンちゃん、 ちょっと身を 乗り出してセリフ。	ギ　ン 「おい！ ……ダメだ！」 ミユキ　（ギンのセリフ時に かかるくらいからスタート） 「変な気 起こさないで よォ！」	3+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
169		ハナちゃんの後ろ姿。 セリフ頭で白い息。 ※C.174で寄るので、 大きめで作画。	ハ　ナ　　(～1+0) 「アタシ…… 生みの親の顔、 知らないの」	4+0
170		3人、ロング。 奥の建物、 泣いたような 顔に見える。	ギン・ミユキ 「……え？」 ハ　ナ 「生みの親も、 今のアタシ 見たら引っくり 返るだろうけど、 フフ……」 ギ　ン 「(きつく) ホームレスの お前に育てる 資格なんてねぇ だろ!?」	
		ハナちゃん、 清子を抱き締める。	ハ　ナ 「分かってるわよ！ 分かってる…… ↓	14+0
171		C.166同ポ。 ハナちゃん、寄り。	(～1+12) ……でもね、 あちこち たらい回しにされて 愛情のひとかけらも もらった記憶がない…… そんな人生送らせ たくない」	10+0
172		C.168同ポ。 自分の身に重ね 合わせて投げやりな 言葉を吐くミユキ。 やはり己の事情を 思い起こして 自分の弁解めいた 言葉を口にする ギンちゃん。	ミユキ 「捨て子じゃなくたって、 いっぱいいるよ、 そんなヤツ」 ギ　ン 「よほどの事情が あったんだろうさ」	6+0

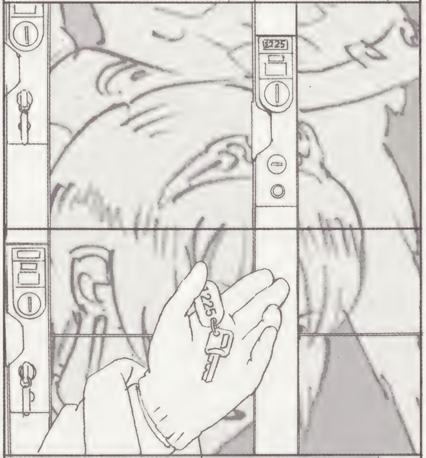
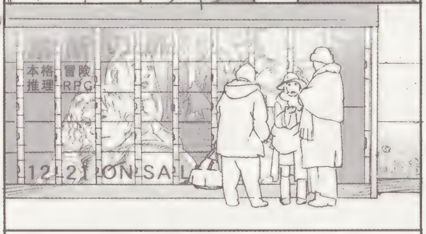
(　　　)

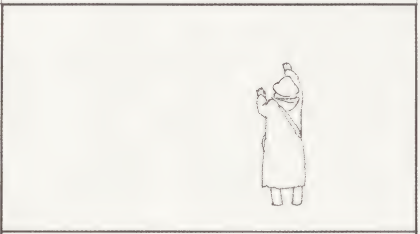
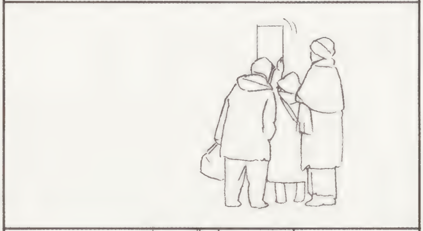
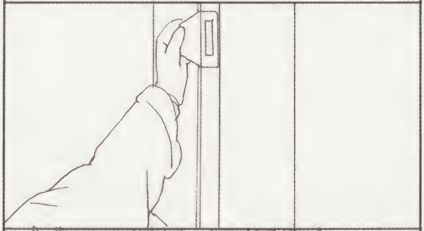
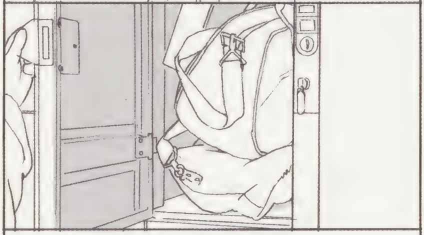
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
173		C.169の寄り、兼用。 激昂して振り返るハナちゃん。	ハナ 「子供を捨てる事情なんて、 この世にあっちゃいけないわ！	
		一転して怒りが寂しい気持ちに変わり、	……その時、一緒に『愛』も捨ててるの……	
		その寂しさを諦めでくるんで軽い調子を口にする……という感情変化の波が激しいオカマ心……のつもりです。	……ゴミみたいにポイッて」	9+0
174		C.168同ポ。 言葉を失っているギンちゃんとミユキ。	ギン・ミユキ 「………」 ギン 「だからって俺たちに何が出来るんだ？」	4+0

マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
125		C.170同ポ。 決意も固い ハナちゃんの横顔。 立ち上がる。 A.C.	ハ　ナ 「親を、探すわ」	3+0
126		C.163同ポ。 前カットを受けて 立ち上がり、 ２人に向き直る ハナちゃん。 立ち上がりながら 半回転するという ことです。	ギ　ン 「？」 ハ　ナ 「聞きたいの。 何で子供を 捨てたの？ ……って。 ホントに納得できたら 許すわ……(清子を見て) この子の親も、 アタシの……親も」	12+0
127		ハナちゃんに 抱かれた清子。	ギ　ン（OFF） 「探すったって……	3+0
128		C.168同ポ。 思わぬ事態に 困惑している ギンちゃんと ミユキ。 ↓	どこ探すんだよ？」	↓

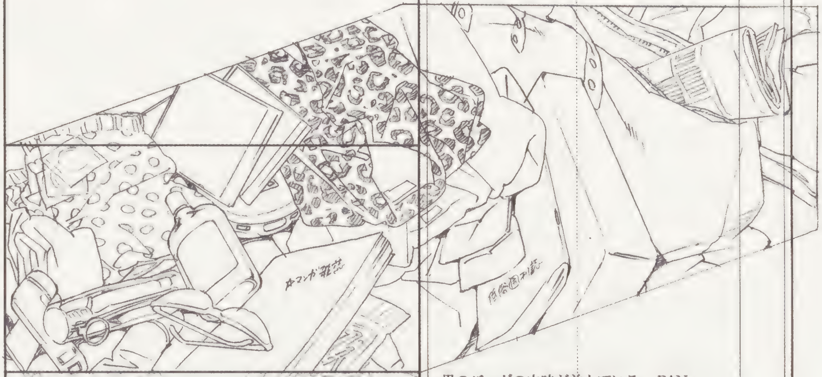
（　　　）

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
178		ふと何かを思い出す ミユキ。	ミユキ 「……あ」	3+0
179	 	ミユキの手に 「１２２５」と 刻印された ロッカーの鍵。 PAN.UPして コインロッカーの扉。 同じ番号が 刻まれている。	ミユキ（OFF） 「超過料金になってるよ」 FIX.2+0 PAN.UP1+0 FIX.3+0	6+0
180	 	コインロッカー前に 立つ３人。 扉にペイントされた テレビゲームの 広告（仮）。 「"禁断の扉" 本格冒険推理 RPG　12/21 ON SALE!!」 言いつつハナちゃん、 財布からお金を出して ミユキに渡す。 ※通行人有り。 　リピートスライド。	ハ　ナ 「物いりな年末ね、 まったく」	

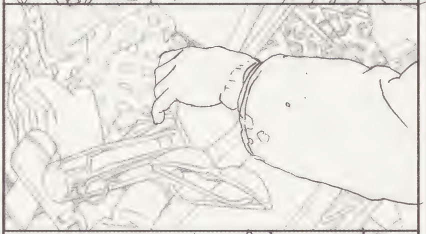
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
180		ミユキ、ちょっと背伸びする感じでコインを入れ、鍵を開ける。	ミユキ 「中からまた赤ん坊が出てきたりして」 ギン 「そうポンポン捨てられてたまるか」	
		ギンちゃんとハナちゃんがのぞき込む感じで、ミユキが扉を開けかけるところまで。		9+0
181		A.C.で ミユキの左手がロッカーの扉を開ける。		
		男物のバッグを押しつぶすように乗っている女物のバッグ。 ※以後、荷物の構成に注意。	(1+0)	3+12
	↓			

CUT | PICTURE | ACTION | DIALOGUE | TIME

182

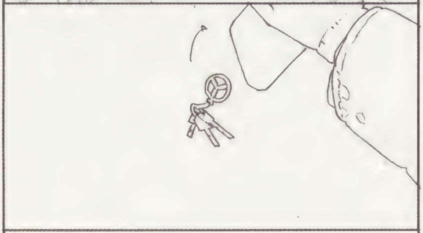


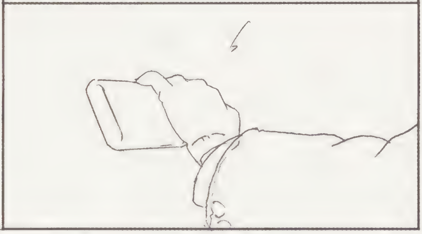
男のバッグの中味が並んでいる。 PAN。
口の開いたバッグ、お土産、漫画雑誌、
スポーツ新聞、衣類、下着類各３枚、
洗面道具一式、タオル、コンドーム３つ、
ＣＤ数枚とプレイヤー、サングラス、
ウィスキーの小さめのボトル、鍵束など。



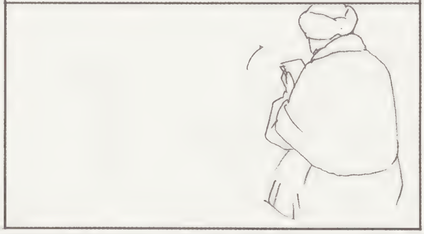
ギンちゃんの左手が
INして酒瓶を
拾い上げる。

と、その下に鍵の束。

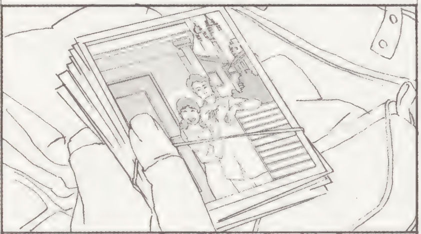
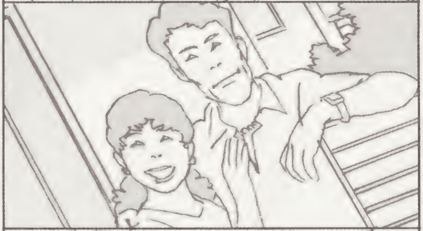
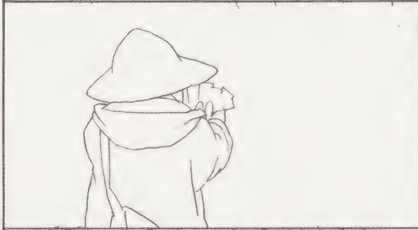
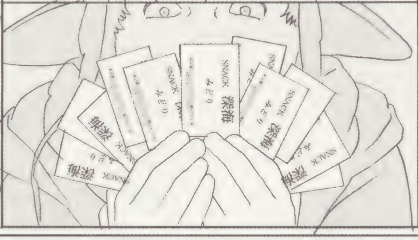


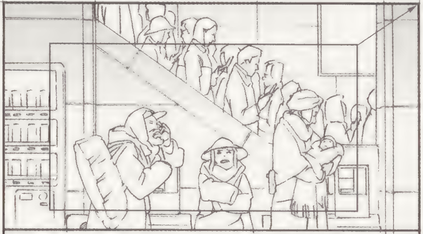
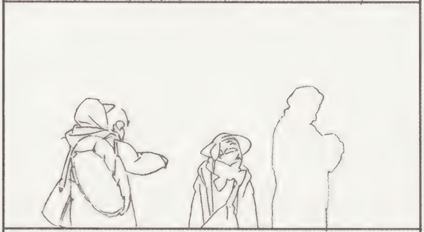
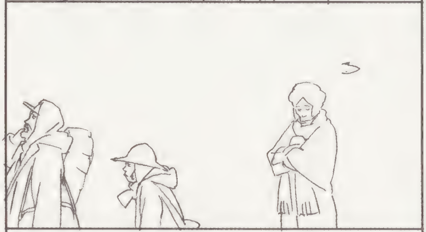
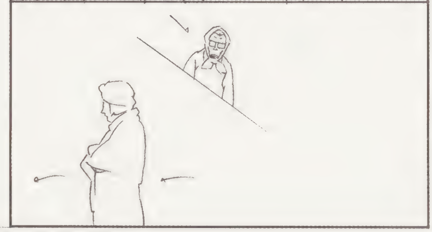


それも拾い上げて、

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
182		↓ 左手 OUT。	PAN.5+0 FIX3+12	8+12
183		荷物を前に 座り込んでいる３人。 ※通路から少し奥まった 感じの場所、と考えて ください。 奥に見える通路を 左右に行き交う人々。 ※リピートスライドで、 多分他のカットから 使い回せると思います。 ギンちゃん、 手にした鍵を掲げる。	ギ　ン 「まぁた、鍵だぜ」 ミユキ 「スゲーパンツ！ こんなんじゃ 風邪引いちゃうぜ」	
		女物の荷物を 見ていたミユキが セクシーな下着を 拾い上げて広げる。		
		ハナちゃんが 荷物の中から 何か拾い上げる。		6+12

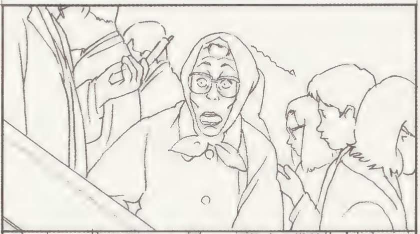
(　　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
184		ハナちゃんが 拾い上げた写真の束。 その一番上の一枚の写真。 にこやかな笑顔の若夫婦。 自宅前で写したものらしく、 遠景には建設中の、 ちょっと変わった形の ビルが見えている。	ハ ナ（OFF） 「コレ、本人たち かしら……」	
		O.L. して寄りサイズ。	一コマ目の絵が 3+0 （間　O.L.1+0） 二コマ目の絵が 3+0	6+0
185		清子に話しかける ハナちゃん。	ハ ナ 「あなたの両親なの？」	
		荷物を探っていた ミユキが起きあがり、 たくさんの名刺を 広げて見せる。 ミユキの芝居を受けて、 ハナちゃんミユキの 方を見る。	ミユキ 「ねぇ、こんなん出たぁ」	5+0
186		ミユキの手に 揃えられた名刺の束。 それらはすべて同じ ホステスの名刺。 「SNACK "深海" みどり」 所在地は 錦糸町〇ー〇、とある。 ミユキの両手と 名刺以外は少しボケ。		3+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
187		公衆電話の前の一行。 奥にある エスカレーターが 大勢の通勤客を それぞれ上下へと 運んでいる。 ※携帯電話に目を落としている人、 意図的に多めにします。 名刺を片手に電話を かけているギンちゃん。 呼び出し音が続くが、 誰も電話には出ない。	S.E.電話の呼び出し音 「トゥルルル…… トゥルルル…… トゥルルル…………」	
		※通行人は他カットからの 兼用も出来ると思います。 カットいっぱいT.B. あります。 ※これ以後の荷物の構成 ギンちゃんが、クーファンの中に 男物のバッグを入れて肩に掛け、 女物のバッグを手に持つ。 清子と一緒に捨てられていた バッグの中身は、ミユキの ショルダーバッグに移した ことにして、捨てられていた バッグはどこかに捨てたと いうことにしてとぼけます。	ハ ナ （～5+0） 「早朝サービスの スナックなんて 聞いたことないわよ」	
			ギ ン 「やれやれ、 (ガチャッと受話器置いて) 遠足としゃれ込むか」 ミユキ 「マジかよォ！？」	
		歩き出す一行。 清子をあやしながら 遅れて付いて行く ハナちゃん。 ギンちゃんとミユキ OUT。		
		エスカレーターで 下りてくる（IN）一人の 中年婦人がその姿を 呆然と見送る。 ハナちゃんは OUTまでしなくて 良いです。		15+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME

188



中年婦人の寄り。
教会のボランティアを
していたおばさんである。

エレベータの進行方向に
沿って FOLLOW しますが、
おばさんの移動速度は
それよりも速く、
おばさん自体も進行方向に
スライドすることになります。

おばさん
「……奇跡だわ」

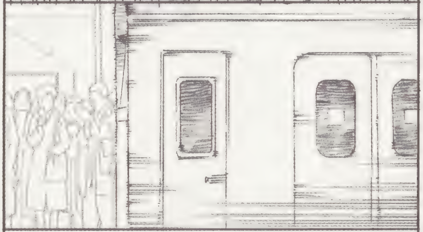
3+0

189

新宿駅、ホーム。
出勤のサラリーマンの中、
異質な一行。
３人の背後に貼られた
予備校のポスター。
「まわりと
はっきり差がつく！
英才予備校」

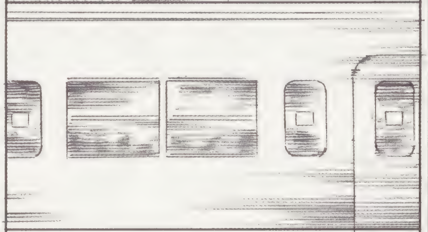
雪降っています。

※朝の駅のアナウンス、
調べる必要有り。



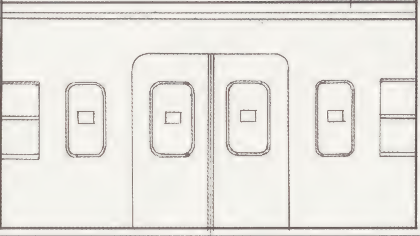
電車（総武線）が
滑り込んで来る
（電車の窓は曇っています）。

S.E.
「ガァァァァアーッ」



ここで時間をスキップ。

※方法はシミュレーションして
一考しますが、短い O.L.か
一瞬黒味を入れるような
感じです。

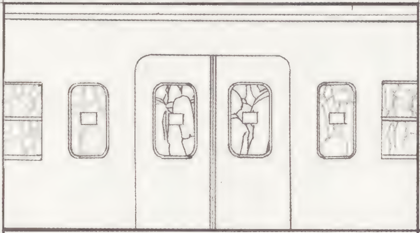
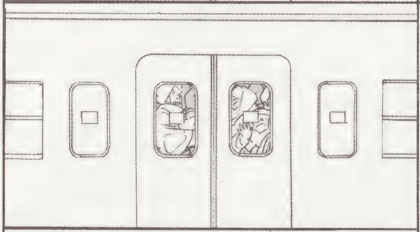
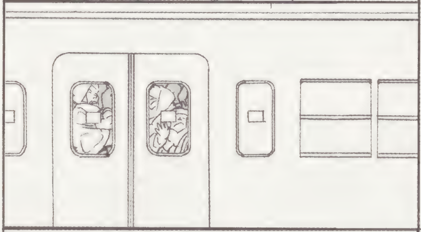
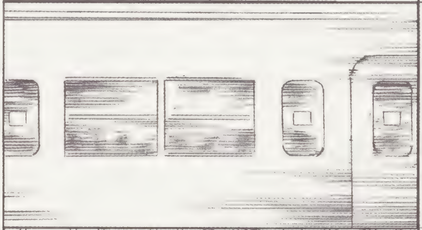
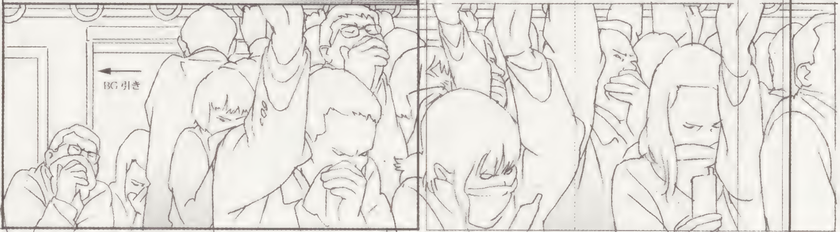


すでに止まっている電車。

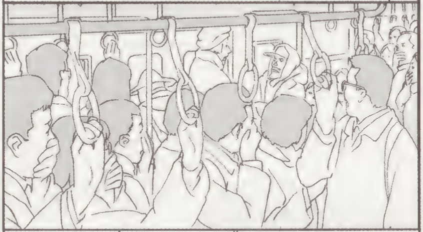
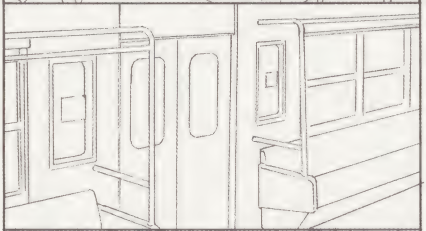
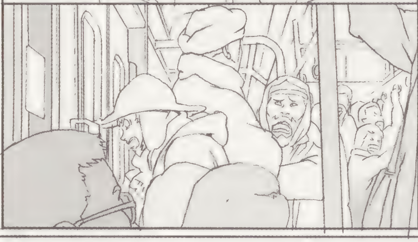
S.E.（扉の開く音）
「プシー……ッ」

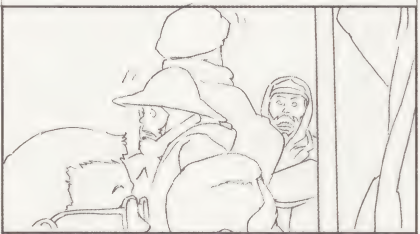
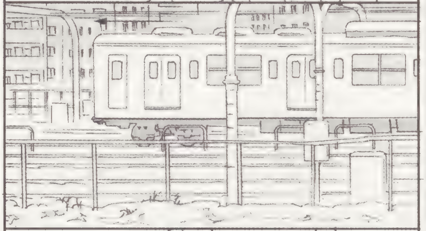
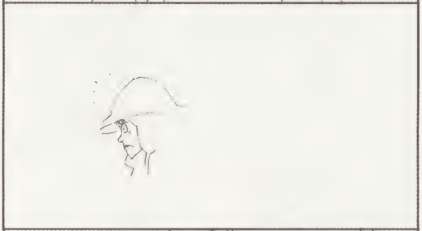
↓

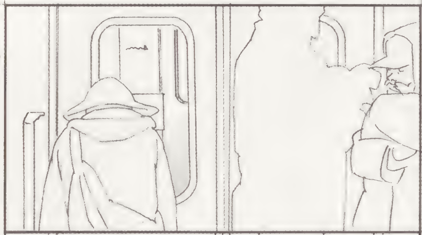
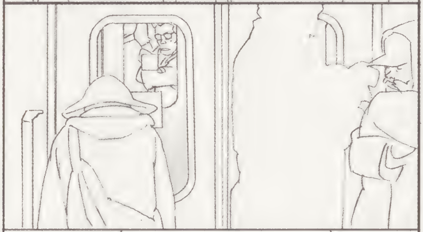
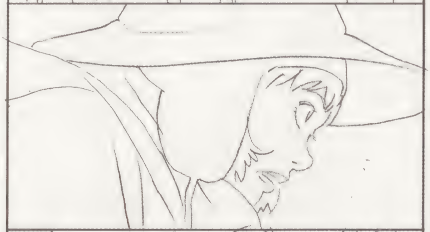
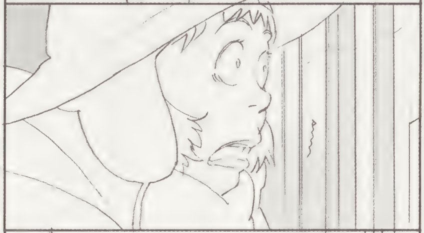
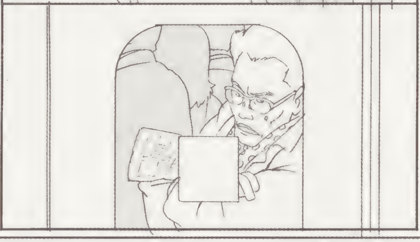
マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
189		ドアが開き、 満員のお客が 動き出したくらいで 再び時間をスキップ。		
		電車のドアのガラスに 押しつけられている３人。	S.E.（扉の閉まる音） 「プシー……ッ」	
		ドアが閉まり、 走り出す電車。 さらに時間スキップ。	電車の IN まで 3+0 流れる電車（１） 2+0 降りる人 2+0 動き出す電車 3+0 流れる電車（２） 2+0	
		スピードを 上げている電車。	S.E. 「ガァァァァアーッ」	12+0
		ぎゅうぎゅう詰めの車内。 PAN（←）して行くと 不自然に空間が空いている。 多くの乗客が顔をしかめたり 鼻を手やハンカチで 抑えたりしている。	※車内は D.F. かけます。 ※窓の外は景色が流れていますが （BG スライド←）、基本的に 窓ガラスは曇っています。 ただ一行のいる扉のガラスは ほとんど曇りが抜けている ということにします。	
190 PAN 続きます				

（　　）

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
190		他の乗客の迷惑には お構いなしの ギンちゃんと ハナちゃん。 ミユキは 少し俯き加減で、 知らん顔してる。	ギ　ン（OFF～ON） 「（PANの途中から） しかし、旅支度までして おいて赤ん坊を手放すっ てのも解せねぇな」 ハ　ナ 「……もしかして…… 清子を捨てて、二人で イっちゃってるっての？」	
		（ギンちゃんのセリフきっかけで PANスタート。ギンちゃんと ハナちゃんのセリフ尺合計 11+0 くらいで考えてください。）	ギ　ン 「…… 一家心中か!?」 FIX.2+0 PAN.8+0 FIX.3+0	12+0
191		車内、引き。 ギンちゃんの 大声に振り返る 客たち。 ３～４人に 振り返る動き有り （動きの途中から）。	ザワザワッとする 乗客たち。 ギ　ン 「だったら どうすんだよ！？」	3+0
		※原図こんな感じです。		
192		乗客の頭なめて一行。 ※手前の乗客は 少しボケます。 ３段階くらいのボケ幅。	ギ　ン 「あの世まで探しにゃ 行けねぇぜ」 ミユキ 「（潜めて） 声でかい！」	

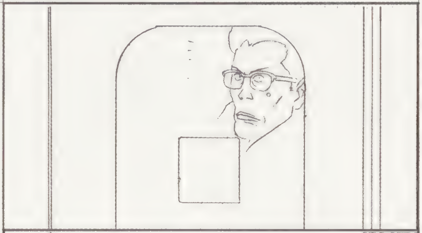
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
192		急にガクンと 電車が止まる。		5+0
193		雪の中止まる電車。 ゆっくりと止まる 動き有り。	(～2+12) 車掌（OFF） 「お急ぎのところ 大変ご迷惑を おかけしますが、 大雪の影響により 現在運行を見合わせて おります」	10+0
194		C.092同ポ。 ハナちゃん、 パタパタと手で仰ぐ。	乗客達の言葉に ならない不平の声。 (但し前カットから 少し時間経過が あった感じで、 アナウンスに対する リアクションでは ありません) (～1+12) ハ　ナ 「あっついわね……」	
		乗客の非難の言葉に ハッとなるミユキ。	乗客A（OFF） 「くせぇな」 (棘がある感じです)	5+0
195		C.190ラスト位置から 兼用。 ミユキ、 ジワッジワッと ハナちゃんたちから 離れようとする。 付けてPAN←。 ハナちゃん、 今度は胸に抱いた 清子をパタパタと 仰ぎながらセリフ。	ハ　ナ 「ギンちゃん、 ちゃんとお風呂に 入ってるの？」	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
195		自分の服の臭いをかぐギンちゃん。	ギン「そういや、近頃洗濯してねぇな」 ハナ「恥ずかしいわね(全然恥ずかしそうではない)」	
		窓ガラスの向こうに、やはり足止めを食った電車がゆっくりと停止する(→)。		8+0
196		ミユキ、ふと気が付き、		
		信じられないものを見たような驚いた顔に変わる。 ちょっと付けてPAN.UP.		4+12
197		奥の電車の乗客。中年の男が、ドアにもたれて厳しい表情で窓外を見つめている。眼鏡をかけ頬に特徴的な黒子がある。 ※実はミユキの父親です。		

マッドハウス

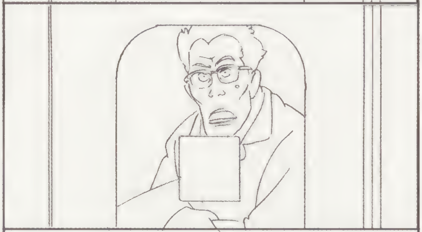
CUT | PICTURE | ACTION | DIALOGUE | TIME

197



相手もミユキに
気が付いたらしく、

※ミユキの父親こんな感じ。
コンテの絵ではマヌケな
顔をしていますが、
基本的には苦み走った
感じの男です。
服装は渋い色のコートですが、
マフラーだけが不似合いな
柄物ということにしておきます。
ミユキが昔プレゼントした
マフラー……ということなのですが
後で使えるかどうか……
……まだ分かりません。
使いたいけど。



よく見ようと
身を乗り出す。

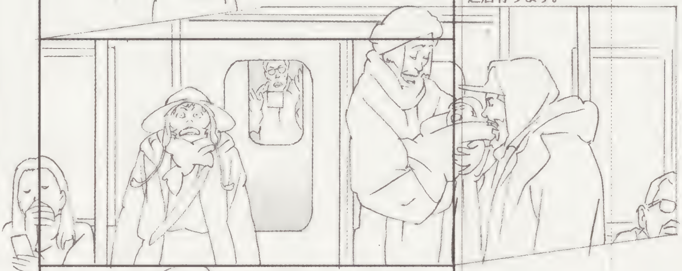
5+0

198

C.190 兼用。
慌てて隠れるミユキ。

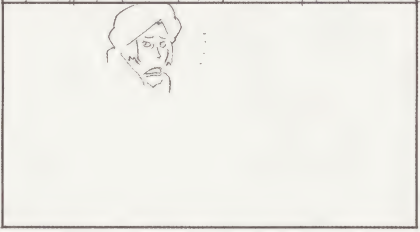
と、清子が泣き出す。
ハナちゃんのセリフ
きっかけで PAN →。
(「あらあら」と言ったくらいの
ところからスタート)
清子をあやす
ハナちゃん。
ミユキの父親、
芝居有ります。

清　子
「ホンギャアア！！」



ハ　ナ
「あらあら、
よしよし」

ギ　ン
「しょんべんか？
ちっ、道理で臭ぇや」



乗客B（OFF）
「臭ェのは
おめぇだろ！？
(はっきりとした声で)」

乗客の険のある言葉に
顔を上げるハナちゃん。

FIX.2+18
PAN.1+12
FIX.4+6

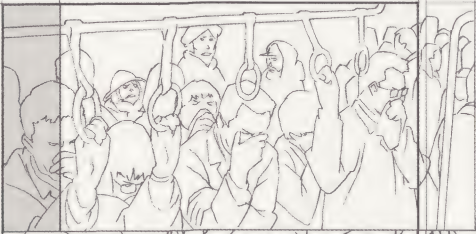
8+12

(　　　)

マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME

199

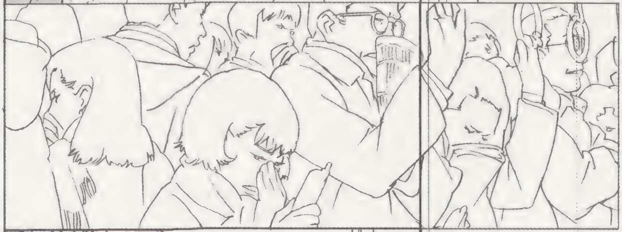


C.191兼用。
乗客達は誰も
３人を見ていない。

乗客達、口々に
「うるさいな」
「子供黙らせろ」、
あるいは咳払いや
言葉にならない
不平不満の声を
上げている。

2+0

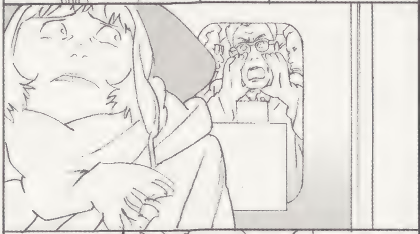
200



乗客達、PAN←。
ミユキの見た目風。
こちらは
見返している人、
有りです。
ラストフレームに
ミユキと同じ年頃の
女子高生と
綺麗なお姉さん風の
ＯＬ。

1+12

201



ミユキなめて
奥の電車の中年男。
カット頭、ミユキの視線を
客の方から戻す。
中年男、何事か叫んでいる。
こちらはこちらで
乗客の注目を集めている。

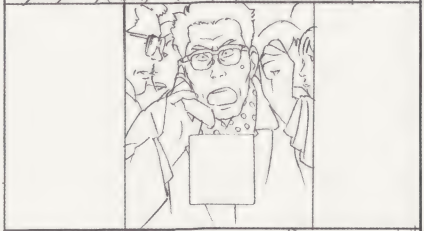
もどかしげな
様子で懐から
携帯電話を
引っ張り出し、

短縮ボタンを押す。

その様子を
窺いながら焦る
ミユキ。

3+12

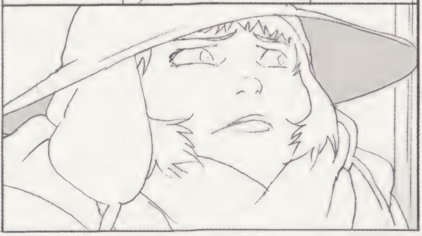
202



C.197同ポ。
携帯電話に向かって
わめいている中年男。
カット頭、
こちらを向く。

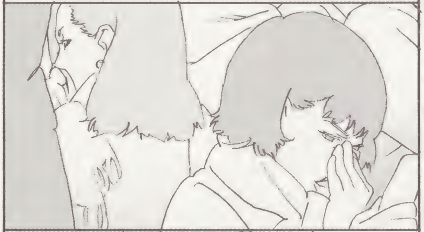
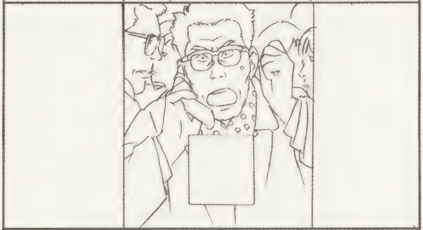
2+12

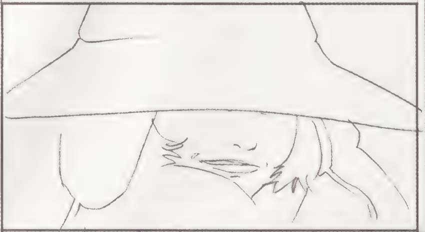
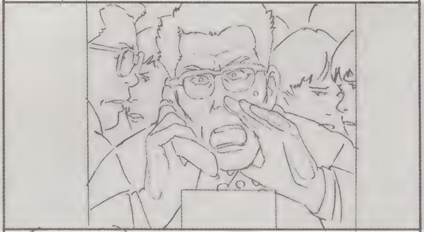
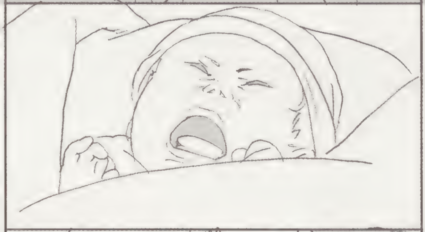
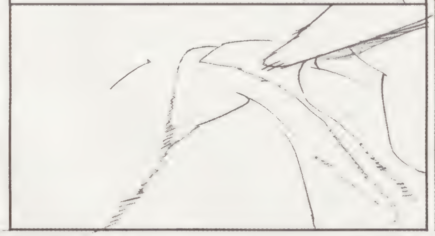
203

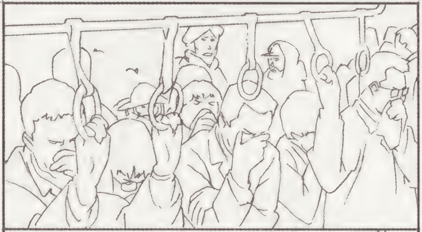
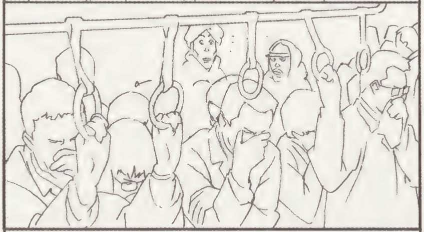
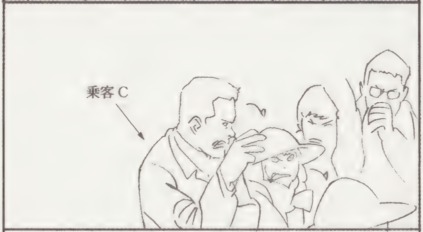
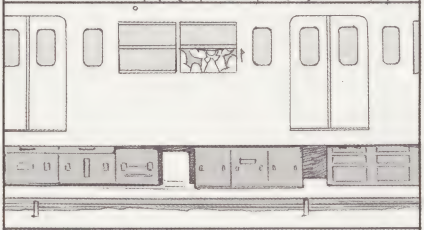
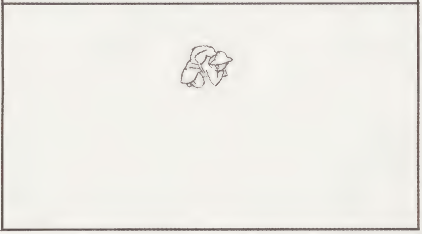


焦るミユキのアップ。

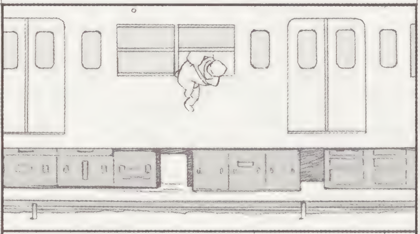
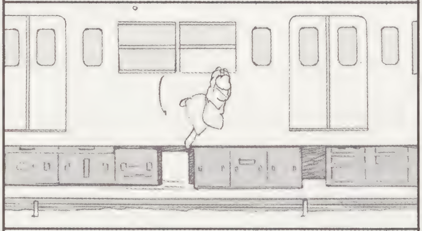
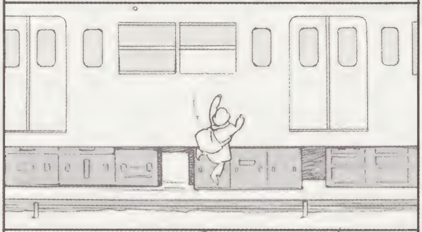
↓

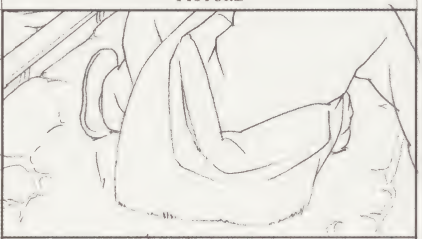
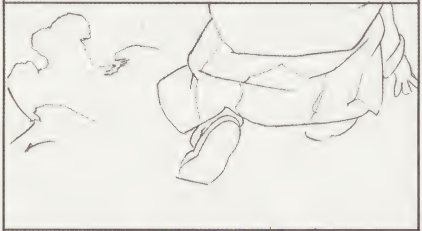
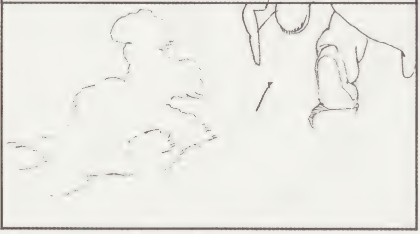
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
203		視線左右に泳ぎ、 カット尻画面左手を 見る。		2+0
204		乗客。女子高生とOL。 C.200のラストフレームの 寄りです。 OLから女子高生へ ピン送る。 但しボケ幅は 非常に小さいです。		1+6
205	 	C.197同ポ。 携帯電話に わめいている中年男。		2+0
206		C.203同ポ。 動揺が高まり 目を固く閉じて、 顔を埋めるミユキ。		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
206				2+0
207		わめく中年男、 寄り。	欠	
208		一段と大声を 上げる清子、寄り。		0+18
209		C.203同ポ。 ミユキ、 清子の大声を きっかけにしたかの ように、		
		意を決して飛び出す。 OUT気味。		1+0

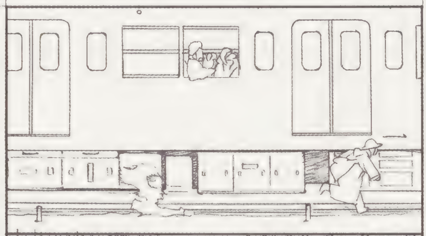
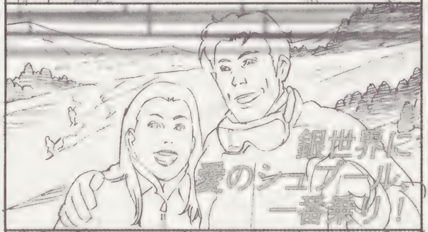
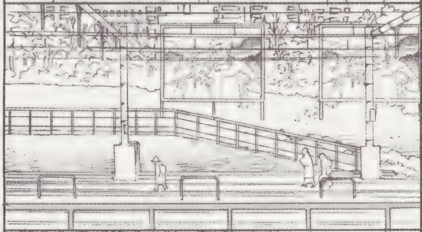
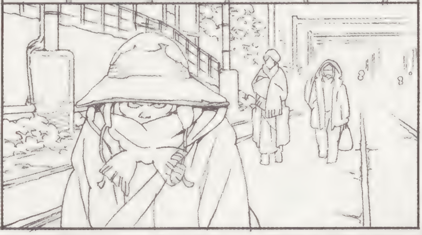
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
210		C.191 兼用。 ※但し乗客のポーズは C.199 に同じ。 C.199 とはフレームが若干違います。 突然飛び出したミユキが乗客を掻き分ける。	乗客、 「ちょっと！」 「痛いじゃない！」 など。	
		気がつくハナちゃんとギンちゃん。		
		しゃにむに掻き分けてきたミユキ、手前へ。OUT 気味。	乗客C 「おい、何だよ！」	3+0
211		電車、外。 雪は降り続いています。 ミユキ、窓を開けて		
↓		無理矢理外へ出てくるが、 ↓		

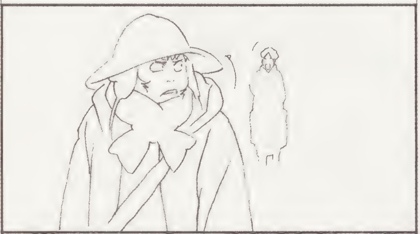
(　　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
211		背中のカバンが 引っかかる。		
		力任せに出ようと すると、 引っかかっていた カバンが突然外れ、		
		反動でブランッと 垂れ下がり そのまま落下。		5+0
212		A.C.で、 着地して、しりもちを つくミユキ。		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
2/2		※こんな格好です。		
		遅れて落ちてきた 鞄が勢いよく跳ね、 中の粉ミルクの缶が 飛び出し、蓋が開く。		
		風にながれる 粉ミルク。 かまわずミユキは 立ち上がり 駆けだしてOUT。		
				3+12

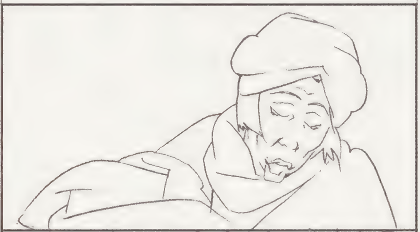
(　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
213		C.211同ポ。 走り去るミユキ、 OUT。 粉ミルクがうっすらと 流れている。 ミユキが開けた窓から ハナちゃんと ギンちゃんが 顔を出している。	ハ　ナ 「ミユキちゃん!?」 ギ　ン 「何だあのバカ!?」	4+0
214		降りしきる雪の中、 駆け去って行く ミユキの後ろ姿。 遠景は雪に溶ける 感じで白く霞みます。		5+0
215	 	“銀世界に 愛のシュプール、 一番乗り！”と たわけたコピーが 書かれた スキーツアーの 派手な広告。 日に焼けた スキーヤーの むかつく笑顔。 手前、電線ボケ。 雪、降ってます。	ギ　ン（OFF） 「大枚はたいた 電車賃がパーだ」	4+0
216		スキーヤーの笑顔に 見下ろされたように 線路沿いを トボトボと歩く３人。 FOLLOW（←）、 パースのつく横の 支柱は３Dに しようかと思いますが 効果の割に手間が 大変なら代替案を 考えます。	ハ　ナ 「アタシが出した お金じゃないの」 清子が大きく 泣き声を上げる。 ハ　ナ 「ごめんなさいね、 ミルクは なくなっちゃったの」	7+0
217		ミユキなめて歩く一行。 ※BG、BOOKだけ T.B.して縦のFOLLOWにします。 足下の雪はフラットな感じで、足跡も要らないと思います。 ※このシーンはキャラにも雪を積もらせます。 面倒くさいですが頑張りましょう。 ↓	ミユキ 「どうせアタシの せいだよ」	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
217		ミユキに言うように ちょっと大声を 出すハナちゃん。 振り返るミユキ。 立ち止まるのは 次のカットで。 FOLLOW は 止めません。	ハ　ナ 「元気出していきましょ。 歌でも歌わない？」	6+0
218		俯瞰。 ミユキが A.C. で 立ち止まり振り返る。	ミユキ 「はぁ？」	
		歌い出すハナちゃん。 一顧だにせず 歩き続ける ギンちゃん。	ハ　ナ 「♪クラ～イム エ～ブリ	
			マウ～ンテ～ン♪」 ミユキ 「なにそれ」	
		また歩き出すミユキ。	ハ　ナ 「サウンドオブ ミュージックじゃ ないの」 ミユキ 「知らねぇよ」	9+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME

219

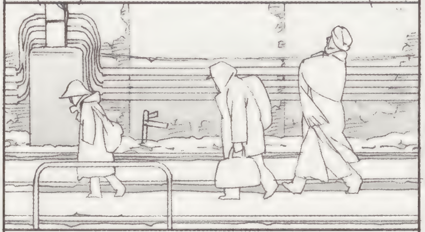


ハナ
「♪

クラァイム――

1+06

220



一行、横位置
FOLLOW ←。
自分を鼓舞するかの
ように歌い続ける
ハナちゃん。

※ハナちゃんの顔の向きは
カット頭で手前を
向くようにします。
コンテの絵の順番と逆です。

エーブリ
マウンテーン

フォード
エーブリ
ストリーム

ギン
「ったく、余計腹が
減るじゃねぇか」

Climb every mountain
Ford every stream
Follow every rainbow
Till you find your dream

すべての山に登りなさい
すべての小川を渡り
すべての虹を追いかけなさい
夢が叶うまで

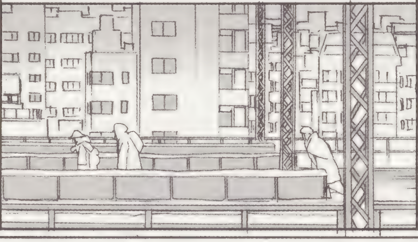
フォーロウ
エーブリ
レインボオ
オオウ……

12+0

O.L.

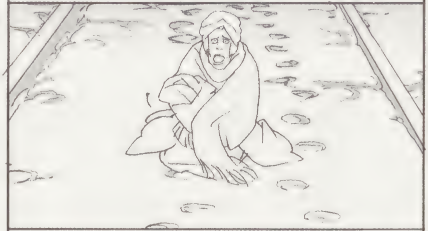
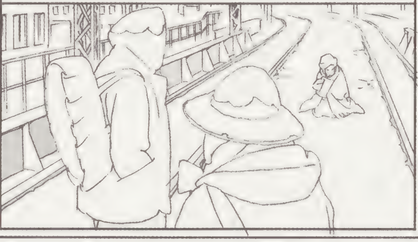
(2+0)

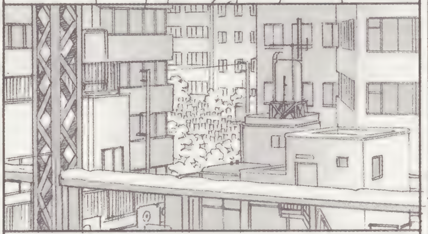
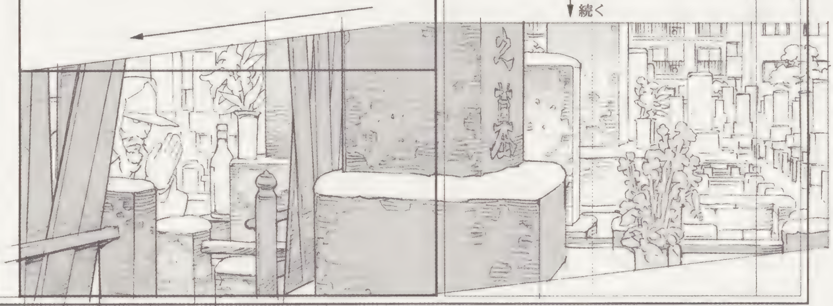
221



引きサイズで
一行横位置
FOLLOW ←。
ハナちゃんの声、
小さくとぎれとぎれに
なっている。

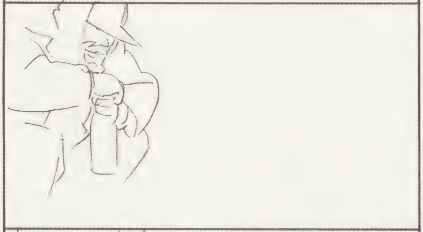
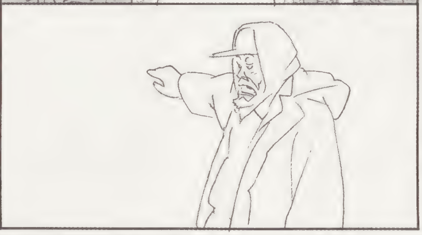
ティール
ユア
ファイ……ンド
ユア…ドリ―……ム♪」

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
221		とうとう膝から 崩れるように倒れる。 BOOKの陰にOUT。		
		立ち止まって 振り返るミユキ、 ギンちゃん。 FOLLOWストップ。	ハ　ナ 「……（蚊の鳴く ような声で） ……お腹すいた……」 ギ　ン 「だから言ったろうが」	11+0
222		へたりこんでいる ハナちゃん。 ショールで覆った 清子を差し出すように してセリフ。	ハ　ナ 「アタシの天使を お願いよ……	
		さらに芝居がかる。	さぁ、かまわず 行ってちょうだい……	6+0
223		へたれたハナちゃんを 呆れて見ている ミユキとギンちゃん。	でも……こんなオカマが いたってことだけは、 忘れないでね……」	

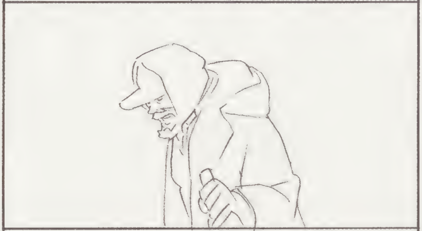
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
223	 	大きく溜息を つくギンちゃん。 ミユキが画面外 左手に何か見つけて、 指でさす。 振り返るギンちゃん。	ミユキ 「見て」	5+0
224		ビルに囲まれた 小さな墓地が見える。	ミユキ（OFF） 「……墓場だ」 ハ　ナ（OFF） 「まだ死にゃ しないわよッ」	4+12
225		雪をかぶった墓石。 雪は止んでいる。 PAN ←。 手前の墓石と卒塔婆など 少しスライド。 供物にウィスキーの ボトルが置いてあり、 その前でギンちゃんが 手を合わせている。 PAN ストップ。 ↓ 続く		

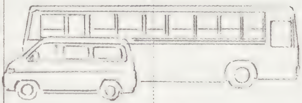
( )

マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
225		ギンちゃん、 供物のボトルを取り、		
		蓋を開け、		
		立ち上がる。	FIX.2+0 PAN.3+12 FIX.4+0	9+12
226		A.C.で、立ち上がり、 ボトルを呷る。 (前カットラストの フレーム外で、 立ち上がりつつすでに 飲み始めています) 画面右手奥に、 清子を抱いたミユキが 墓石に座っている。 清子は泣きやまない。	 ※墓場は上図のように 傾斜してます。	
		※ギンちゃんはすでに 結構な量を飲んでいると 考えてください。	ギン 「ああ…… 生き返ってきたぜ」	

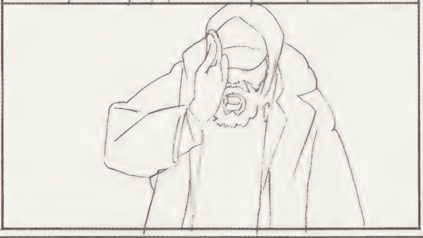
( )

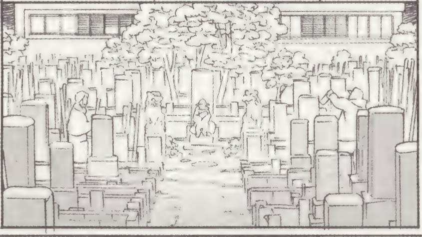
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
226		ギンちゃん、 辺りを見回して セリフ。	ギ ン 「こんな死人の寝床に、 赤ん坊の口に入れる ものがあるわけねぇ だろうが、え！？」	
		言って、 またボトルを呷る。 ハナちゃん、 左手奥の墓石から ヒョイと顔を出して セリフ。 言い終わって また墓石の陰に 隠れる。	ハ ナ 「何とかなるわよ！」	
			ギ ン 「何とかなる、	
			何とかなる！	
			……そう言ってる うちに ↓	

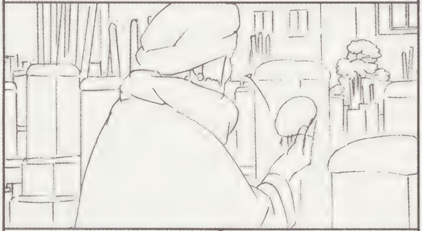
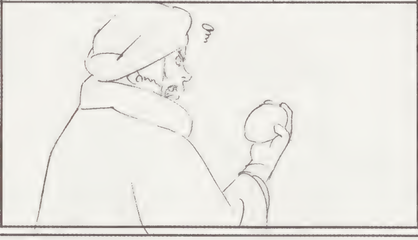
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
226			俺達は こんな暮らしに	
		墓石にボトルを付いて、 よいしょっという 感じで一段上がる。 墓石を囲んでいる 石垣です。	なっちまった ……」	21+0
227		 墓石にもたれて 絡み出すギンちゃん。 奥の方、下り斜面に なっていて、 その奥は普通の建物が 見える。 墓地のフェンスの 向こう側、 時折車が横切る （スライド）。 ※普通乗用車だと背が 低すぎてまったく見えない 可能性もあるので、 背丈のある車がよいかと 思います。	ギン 「だろ？ 何とかなる 頃にはよ、 おめぇ、	
		墓石をバンバン叩く。 ※酔っぱらいギンちゃんの 芝居は原画時変更や アドリブがあって かまいません。	赤ん坊も 墓石の下に 入っちまうぜ！」	6+0

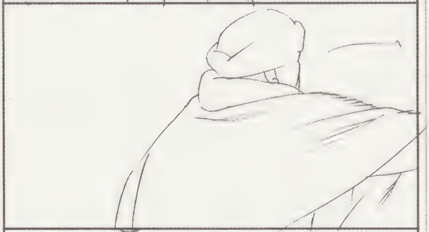
( )

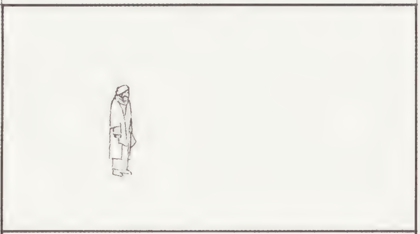
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
228		卒塔婆（BOOK）の陰から IN 気味で一歩、いらついた様子で言い返すハナちゃん。	ハ ナ 「清子よ！ 名前があるの！」	
		言いつつ、リンゴをビニール袋（コンビニでくれるようなやつ）に乱暴に投げ込む。		2+0
229		C.227 同ポ。 ※芝居によっては カメラを付けるなり 引くなり可です。 酔いに任せて調子に乗ってくるギンちゃん。	ギ ン 「ん〜〜な こたどうでもいい！	
			子供は可愛い……	
			ああ 可愛いさ！」	5+0

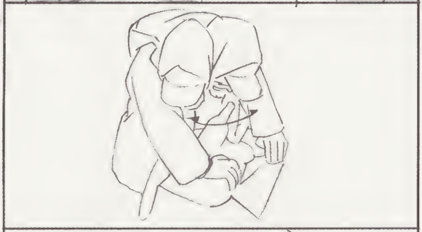
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
230		酔っぱらい始めた ギンちゃんに うんざりしてくる ミユキ。 大きく溜息。 『まぁた、 始まりやがった、 このクソオヤジ』 みたいな感じです。 清子はピーピー 泣いています。	ギ　ン（OFF） 「けどよぉく聞け、 ここが大事だよ」	
				3+0
231		C.227同ポ。 ※これも芝居内容や 前のカットの内容次第で カメラ位置、 カメラワーク等は調整。 ギンちゃん、 さらに酔いが回り、 ダメ度アップ。	ギ　ン 「いいか？	
			（酒を呷り）	
↓			子供のことを ↓	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
231			ホント〜〜に 大事に思うなら！！	
			保護して もらった方が いいに 決まってんだ！	
			な？	
			子供を持った 経験者が いうんだぜ！？」	11+0
232		墓場、引き。 ミユキと清子を 挟んだ格好で 言い争いになる ハナちゃんと ギンちゃん。 ※ミユキの足元に クーファン等、 荷物置きます。	ハ　ナ 「清子を捨てた 親と一緒じゃ ないの！」	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
232		↓	ギ　ン 「なぁにを言やがる、 俺が子供を 捨てるわけねぇ	
		ハナちゃん、 カットラストで 何か拾い上げる。	だろうが！」	6+0
233		A.C.で ハナちゃん 起きあがり、	ギ　ン（OFF） 「え！？ 冗談じゃねェや」	
		拾ったお饅頭に かじりつくが		
		凍っていて 歯が立たない。 ↓		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
233		さらにいらだたしげにギンちゃんの方を睨み、	ハナ 「あんたじゃ 家族に	
		言いつつ その饅頭を 放り投げる。	捨てられる方 だわね！！」	4+12
234		C.232同ポ。 投げつけられた 饅頭に 驚いたカラスが 数羽飛び上がる。 木の奥です。	ギン 「あ？あ？言ったね？ きしょー、	
			黙って聞いてりゃ、 (※言いつつ座る) ひでえこと言やがる このオカマ野郎め！	
			え？ 俺たちは何を している？ え！？ (※これ見よがしに 耳に手を当てる) 今 何を してるん ですか？」	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
234			ハ ナ 「力いっぱい 困ってる のよ！」	
			ギ ン 「違う！ 墓場でお供え物を くすねている。 それはナゼか！？	
			ホームレス だからだ！ (自分で拍手する)」 ハ ナ 「いい加減に してよ！」	
		ハナちゃんは さらに収穫を求めて 奥へ歩いて行く。 手をクルクルッと 回して 膝に下ろしかけて 次のカットへ。 	ギ ン 「しない！ いい加減に なんか しないね！」	23+0
235		A.C.で膝を打つ。 さらにしつこく 絡むギンちゃん。 酔いが回って 顔は真っ赤に なっている。	ギ ン 「つまりだな、 俺たちは	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
235			↓ てめぇの面倒一つ 見られない ろくでなしの 仲良し３人組だ」	6+0
236		狛犬に負けないほど、 恐ろしげな顔の ハナちゃん。	ハ　ナ 「少し 黙ってよ！ 考えてるん だから」	2+06
237		C.235同ポ。 全開、ダメ人間。	ギ　ン 「いいや、 黙らない！	
			いくら 足りねぇ頭で 考えたって	
↓			オカマの オッパイから ↓	

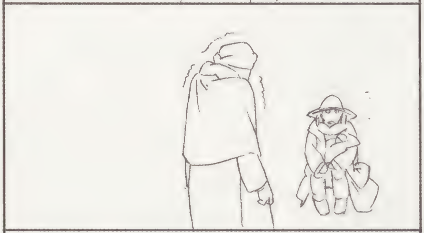
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
237			↓ お乳は 出ない！	
		大きく動いた拍子に ボトルが落ちそうに なるが、酔っ払いとは 思えない素速さで サッと掴む。		
			……なぁ、 ハナちゃんよ、 土台無理なんだよ、 俺たちなんかにはさ」	12+0
238		ハナちゃんとミユキ。 ※ハナちゃんの奥に 見えるビルの壁面、 雲の切れ間から細く 差した日が照らして います。 照らされる場所、 移動します。	ハナ 「一緒に しないでよ！」	
↓		ハナちゃん、 言い放って ミユキの方を向く。 集めてきた 収穫物から、 何かミユキに 渡そうとして袋の 中身を見ている。 ↓	ミユキ 「でもこのままじゃ、 それこそ一家心中 じゃん」	

マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME

238

ミユキの言葉に
ショックを受け、
持っていた
ビニール袋を
ポトリと落とす。



返す言葉もなく
プルプルと震え出す
ハナちゃん。
その様子に
気が付くミユキ。

堪えきれず
振り返って
顔を覆う。

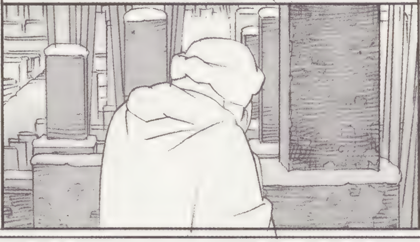
TIME: 8+0

239

C.235同ポ。
唖然とする
ギンちゃん。
『やべ……
言い過ぎたか』
みたいな感じです。

TIME: 1+0

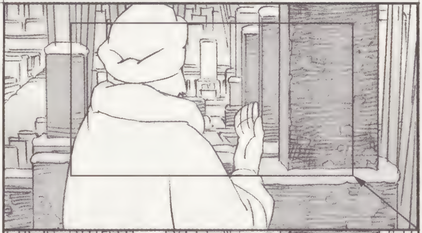
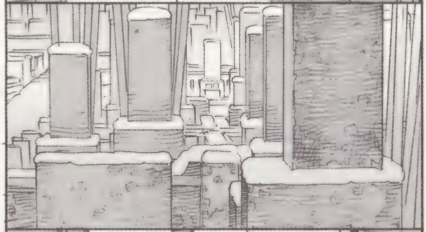
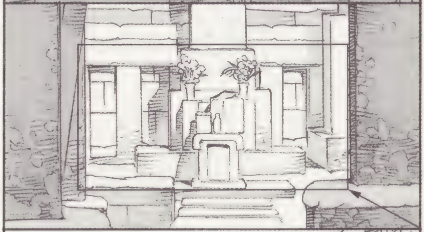
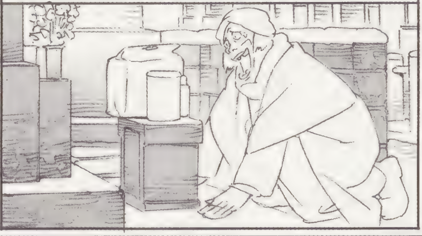
240

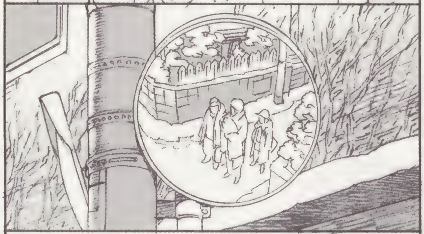
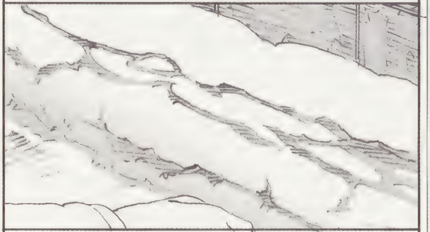
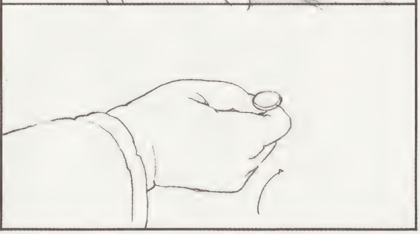


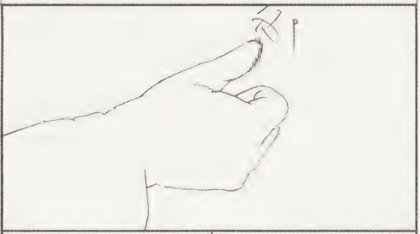
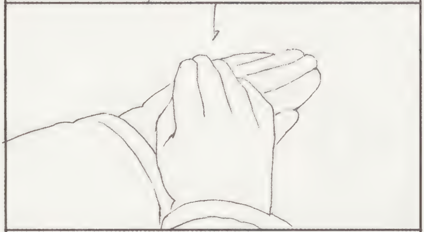
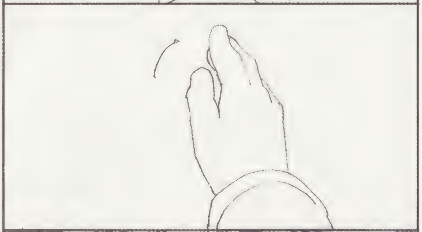
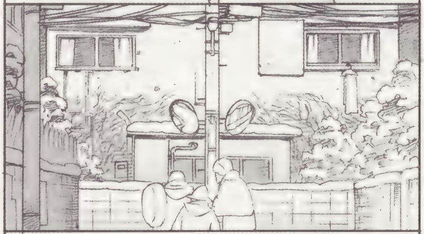
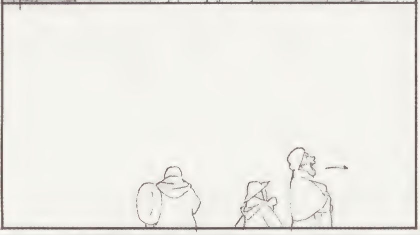
顔を覆って泣く
ハナちゃんの後ろ姿。
細く差した陽が
ハナちゃんの奥、
画面中央を照らしている。
※すいません。
もう少し奥を見せる感じで
墓石を配置したいです。
ハッと気が付く
ハナちゃん。

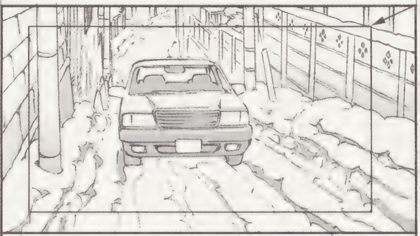
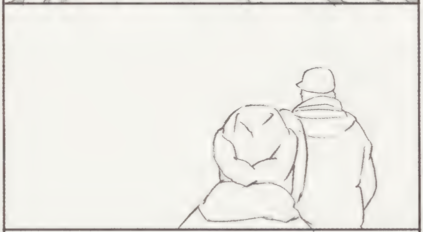
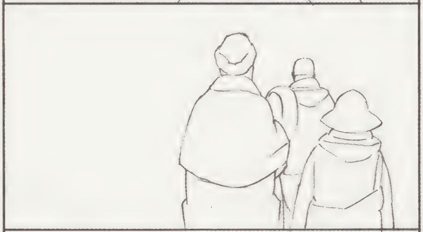
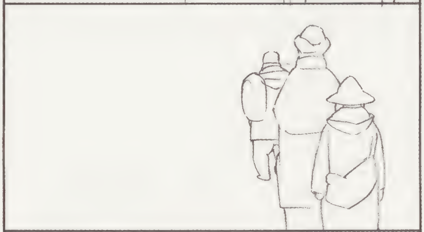
※それが見えて気が付いた、
というわけではなく
啓示を受けたように
ハッとなる、くらいの
感じです。

(　　　)

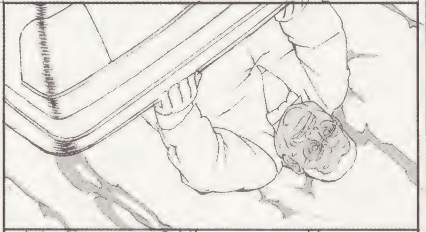
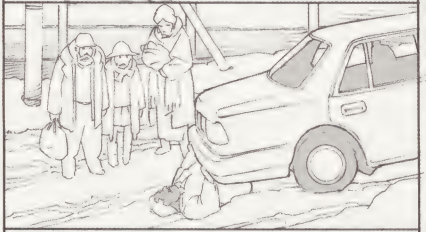
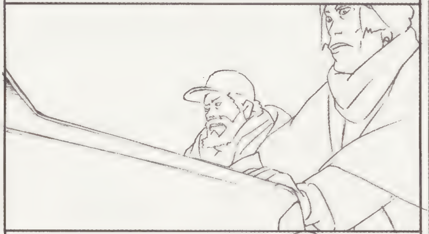
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
240	 	↓ ハナちゃんが 顔を上げると、 奥の小さなお墓が陽に 照らされており、 その墓前に ミルクがある。 T.U.+O.L. ← ※参考です。	FIX. 3+12 T.U. 1+0 （O.L. 0+12）	4+0
241		T.U.+O.L. 墓前に粉ミルクや オムツなど 赤ん坊に 必要な一式が 供えられている。	T.U. 1+12 FIX. 2+12 ハ　ナ（OFF） 「……まぁ」	3+12
242		飛ぶように INしてきて、 墓前に膝をつく ハナちゃん。	ハ　ナ 「何て運が いいのかしら！ 清子は神様に 愛されてるのよ きっと！」	5+12

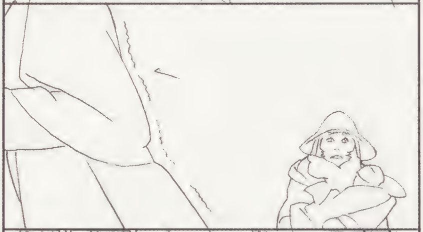
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
243		呆れたように 立っているミユキと ギンちゃん。	ギ　ン 「そ…… その割には……」 ミユキ 「……捨てられてた じゃん」	4+0
244		湾曲したミラーに、 T字路に立つ３人が 映っている。 ※ DSCN1589、 0799 参照		
			ギ　ン 「絶対左だ！」 ハ　ナ 「さっきそれで 行き止まりだったじゃ ないの！右よ右！」	7+0
245		ギンちゃんの右手が IN して、 一円コインを親指で 弾く。 五円玉にします。		
		↓		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
245		↓ コイン一旦 OUT。		
		落ちて IN した ところを すかさず捉える。	パシッ ギ　ン（OFF） 「裏！」 ハ　ナ（OFF） 「表！」	
		そっと開ける。		5+0
246		ギンちゃんの手元を 覗き込む一行の後ろ姿。		
		勝ち誇って T 字路を 右に進んで行く ハナちゃん。 T 字路正面の家が 悔しげなギンちゃんの 顔のように見える。	ギ　ン 「ンム〜〜〜〜ッ」	5+0

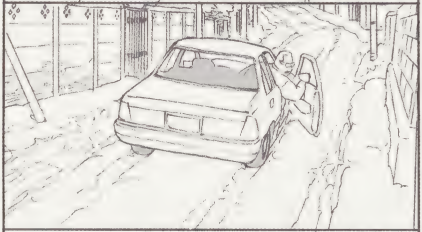
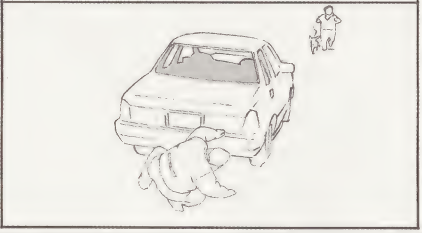
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
247		狭い坂道を ふさぐように 止まっている 一台の車。 T.U. ※DSCN1106、 0810参照。		
		ギンちゃんを先頭に 一行、IN。 （INまで3+0くらい）		
			ギ　ン 「ンだよ！？ じゃまくせぇ止め方 しやがってよぉ！！	
			ったく公衆道徳って もんを知らねぇのか	
			……ワッ！？」 T.U. 3+12 FIX. 4+12	8+0

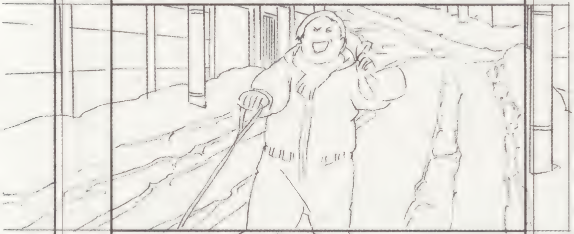
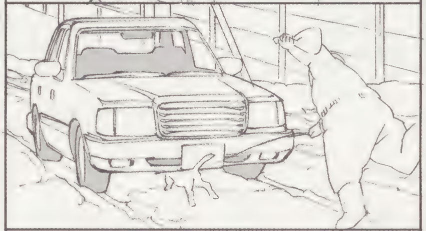
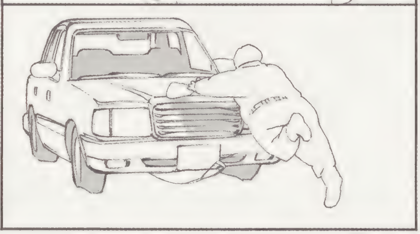
(　　　)

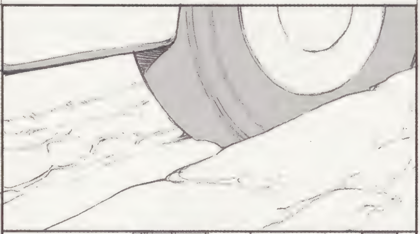
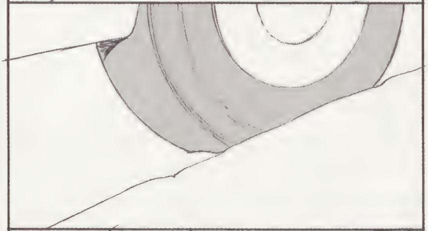
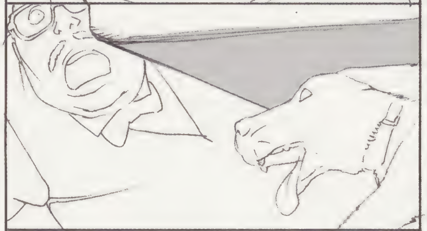
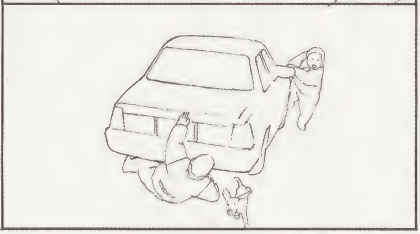
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
248		車体の下に でっぷりと太った男 （以下、太田）が 挟まっており、 苦しいうめき声を 上げて見返している。 苦しさで顔は 赤黒くなっている。	太　田 「ん〜〜っ…… ん〜〜っ…… ん〜〜っ……」	4+0
249		息を呑んでいる３人。 見返し合う間抜けな間。 車はさらにズルズルと 下がっている。	太　田 「ん〜〜っ…… ん〜〜っ……	
			んぐぐぐぐぐ！！」	5+0
250		車を押す ハナちゃんと ギンちゃん。		
↓		↓	ハナ・ギン 「う〜〜 〜〜ッ！！ ッヨイショッ オオ！！」	

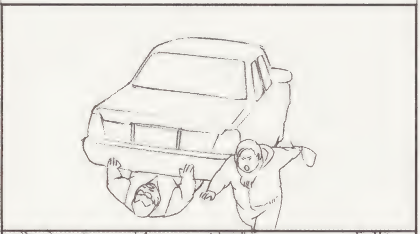
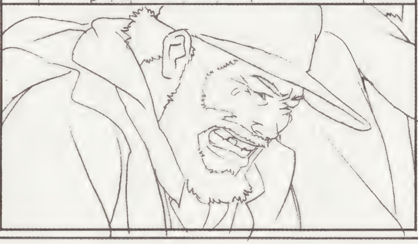
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
250	  	掛け声と共に 車が抜け出す。 ハナちゃんと ギンちゃんOUT、 奥に清子を抱いた ミユキが見える。 奥に見える壁には 政党のポスター。 ※ DSCN0530 参照 （二人の OUT までが 6+12～7+0） そこへ太田が 立ち上がってきて IN。 息は荒く 汗だくですが、 このカットからは 顔色は通常に 戻っています。	ハナ・ギン 「んぐ ぐぐっ…… う～～～～っ」 太　田 「ゼィ～ッ…… ゼィ～ッ…… ゼィ～ッ……」	

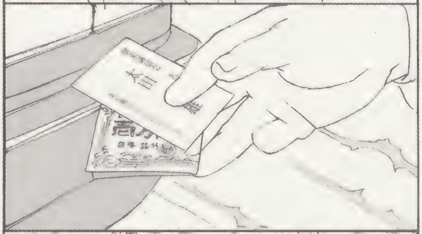
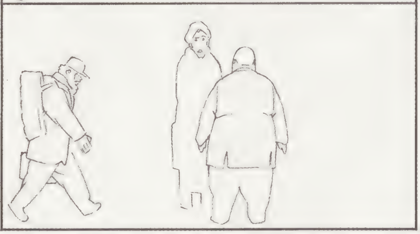
（　　）

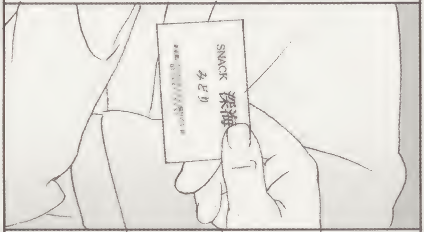
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
250		太田が立ち上がるのに 付けて最後ちょっと PAN.UP. 太田、肩で激しく 息をしている。	太田 「ゼィ～ッ…… ゼィ～ッ……」	
		ミユキの方を 振り返りつつセリフ。	ミユキ 「(呆れた感じで) 何であんなことに なるわけ？」 太田 「それがよ！」	14+0
251		以下、C.251～256 (回想)は止め絵です。 1・雪にタイヤを とられている 太田の車。 太田、運転席側の ドアを開けて 振り返っている。 太田の重みで、 車自体右に傾いて います。	太田(OFF)」 「車がはまっちまったん だが、サイドブレーキを 忘れたのが運の尽きよ」	
		2・車の後ろに しゃがみ込んで タイヤの様子を 見ている太田。 車の傾きは 戻っています。		
		3・奥に犬を散歩 させている少女が 現れる(F.I.)。 少女は大変体格が 良い。 太田は2の絵の ままです。	※止め絵同士は6KのO.L.で つなぐつもりですが、 コンテ撮時に手法を決めたいと 思います。 回想に入る際も、 ただのO.L.にするか 一旦短い黒味を入れてのF.I.に するか、シミュレーションして 決めます。	5+0

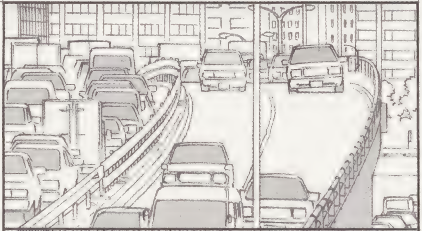
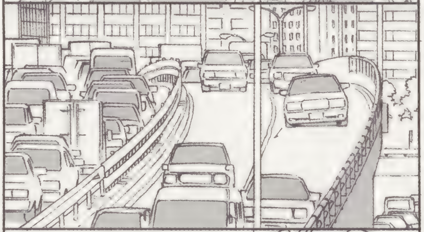
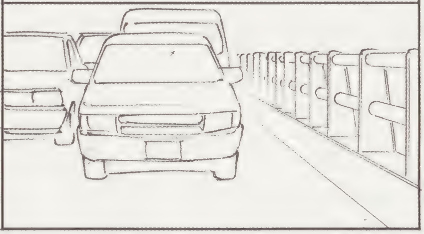
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
252		1・犬を連れた 体格の良い少女の 寄り。 飼い主に似合わぬ 小さな犬。	太　田（OFF） 「(体格の良い少女の 声真似で) “待って！ ドロシー！！” かなんか聞こえてよ。 ↓	
		2・犬に引っ張られる ように坂道を下って くる。 1～3でカメラを つけています。		
		3・雪に足を取られた 感じでちょっと つんのめる体格の 良い少女。		3+0
253		1・大きくバランスを 崩して、		
		2・太田の車に手を 付こうとする体格の 良い少女（手を 付く寸前の絵）。 ドロシーは車の下へ。	↓ それがおめぇ “あ！” っつったら……」	1+12

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
254		1・体格の良い少女が手を付いた反動で、雪にはまっていたタイヤが、	S.E. ドンッ (太田のセリフではなくS.E.です)	
		2・後ろへ抜け出す。		0+12
255		1・驚く太田。	太　田（OFF） 「てなもんで、 ↓	
		2・太田にのしかかってくる車。 手前をドロシーが駆け抜けようとしている。	↓	1+0
256		1・太田にのしかかる車、走り出てきたドロシー、 ドロシーを追いかけようと体格の良い少女が車を回って来ようとしている。 ↓	車がのしかかってきやがった」	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
256		2・車の下敷きになる太田。それに気づかず、走っている体格の良い少女。		3+0
257		必死で笑いをかみ殺している３人と、上着のポケットを探っている太田。	(〜 1+0) 太　田「いつもは若い衆を連れているんだが、堅気の親父の墓参りはそうもいかなくてな」	
		太田、言いつつ何やら取りだし、ハナちゃんの前に差し出す。		7+0
258		ギンちゃんアップ。かみ殺した笑い顔が一転、		

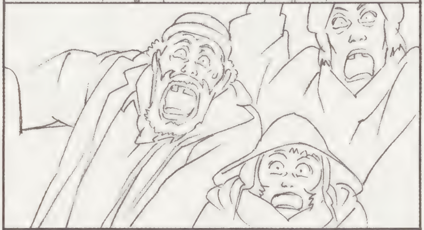
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
258		ギョッとした表情に 変わる。	太田（OFF） 「恩に着るぜ。	2+0
259		壱万円札と名刺。 差し出された右手の 指が１本足りない。 名刺には 【関東誠信会 太田組・太田道雄】、 事務所の所在は 錦糸町…… とありますが、 「足りない指」を 見せるカットなので むしろ読めない方が 良いです。	困りごとがあったら いつでも言いな」	2+12
260		一同、引き。 そそくさと 立ち去ろうとする ギンちゃん。 ※壁の落書きは DSCN1374、 1375、1376、 0902、1137、 1580 MVC00057、 00098、00099 等参照	ギ　ン 「いえ、 困ったことなど ありません。 じゃ」	
		ハナちゃんが名刺を 受け取ってしげしげと 見ている。 ギンちゃんは一旦 OUT。	ハ　ナ 「あら、 錦糸町の方……？ ちょうど行こうと していたところ ですの……	
		ギンちゃん再び IN して来る。	（～9+0） つかぬ事を 伺いますけど」 ギ　ン 「つかぬ事なんか 伺うな！	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
260		ギンちゃんが 手を引いて連れて いこうとするが、 ハナちゃんは びくともしない。	失礼だ。 さ、行こう！」	
		ハナちゃんが 名刺を渡し、 太田が受け取るまで。	ハ　ナ 「このお店、 ご存じじゃ ないかしら？」	18+0
261		先の、スナックの 名刺である。		2+0
262		名刺から顔を 上げて見返す太田。 ※左の鼻をすすり 上げる芝居は 無しです。		
		ちょっと怪訝な顔。	太　田 「……ご存じも 何も……」	3+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
263		陸橋を傾いだ車が 走ってくる。 巨漢、太田の体重で 車が傾いているとい うことです。 ※車、基本はスライド。 手前に来るに従って、 デジタルで車を少し だけ大きくします。 他の車も引き方向は 違いますが方法は 同じです。 反対車線は、またか という感じもしますが 渋滞ということで止め。	太　田（off） 「その店のオーナー ってのは、俺の娘の 結婚相手でな！」	
				5+0
264		後部座席に並んで 座り、奇縁に顔を 見合わせる３人。 懸命に傾きと反対側に 体重をかけています。	太　田　（～1+12） 「うちの若いもん なんだが、 これがまた調子のいい 野郎でよ。 俺ぁ絶対反対だった んだ」	
			ハ　ナ 「でも娘さんが 選んだ人でしょう？」	
		※窓の外こんな感じです。 後続の車は止め。 右側のフェンスは作画で送り。 その奥に見えるであろう ビル等は右上へ少しスライド。 さらにカットいっぱい、 窓の外全体を少し右へスライド。		11+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
265		運転席にはまっている 感じの太田。 憮然とした表情。 窓の外、路面とフェンス、 スライド。 右奥に併走する車一台あります。 太田の重みで車が自然と流れる、 ということで 流れる路面とフェンス、 奥の車を全体に 少し右下にスライド。	太　田 「大事に育てた 娘をあんな男によ、	
		思い切り鼻を すすり上げる。 ※太田は鼻が詰まって いるという設定です。 だからギンちゃんの 臭いにも鈍感だ、と（笑）	ズスゥウ ウッ！	
		狭い運転席で振り返り ギンちゃんに話しかける。	なぁ、兄さん！」	6+0
266		後部座席で片側に 固まっている３人。 困惑気味の ギンちゃん。 ※リアウィンドウから 見える風景は C.264に準じて ください。	ギ　ン 「それで娘さんが 幸せなら何よりじゃ ねぇですか。 ね？ 何たって子供の 幸せですよ」	
		ギンちゃんのセリフを ふてくされた顔で 聞いているミユキ。 ちょっと視線を 外に振りつつ表情変化。	太田（OFF） 「(ギンちゃんのセリフの ラストに被って) エライ！！」	8+0

（　　）

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
267		話に夢中になり、 運転しながら 振り返る太田。 前方、信号で 停車中のバスが みるみる近づく。	太　田 「(後ろに身を乗り出しつつ) 俺もそう思ってよ！ 今日の結婚披露 パーティじゃ、 涙は見せねぇって さっき親父の墓に 誓ってきたんだよ !!」 ハナ・ギン（OFF） 「わぁ〜っ！」	8+0
268		C.266同ポ びびる３人、 さらに片側に固まる。	ハナ・ギン 「前見て、 前エ〜ッ！」	2+0
	Aパート／終			

Commentary of Storyboard A Part

冒頭で語られるスタイル

『東京ゴッドファーザーズ』絵コンテ　Ⓐパート解説

文：藤津亮太（アニメ評論家）
text by Ryota Fujitsu

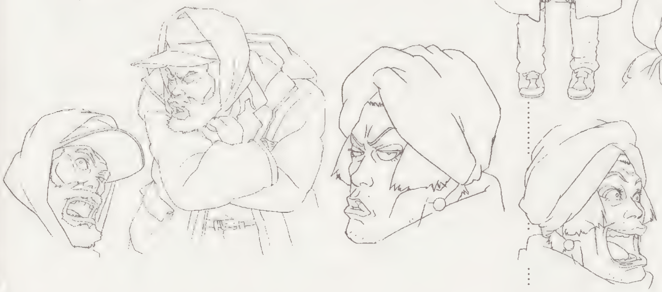
前2作と大きく違う演出スタイル

『東京ゴッドファーザーズ』は、今監督の前2作『パーフェクトブルー』『千年女優』と大きく雰囲気が異なっている。

『パーフェクトブルー』は、現実と劇中劇を大胆にシャッフルする構成により、めまいにも似た現実崩壊感覚を生むサスペンス映画だった。そして「『パーフェクトブルー』のようなだまし絵的な作品を」というオーダーを踏まえて制作された『千年女優』は、老女優の語る思い出と映画の記憶が渾然としながら展開する、非常に独特な内容となっていた。

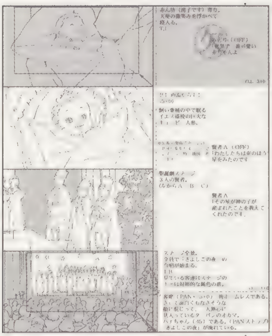
この2作は、どちらも虚実の往還を通じて、物語の主題を浮かび上がらせようとしている点が共通している。そのため、2作では、次々と変化し通常であれば断続してしまうはずの時間と空間を、どのように連続させ映画の流れを生み出していくかという点が、絵コンテ作業における一つのポイントになっていたと考えられる。

しかし本作は、それまでの2作とは真逆といってもいいほど



異なった傾向の作品だ。本作はあくまでも、限定された時間、連続した空間を意識した内容で構成されている。具体的にいうならば、映画の中で描かれる時間は、クリスマスから新年を迎えるまでの８日間であり、その時間は基本的に直線的に進行していく。また空間も、主人公たちホームレス３人の周辺に固定され、わずかな例外を除いてカットバックなどは行われない。

これは本作における時間と空間は、映画を観ている観客が現実の中で無意識の中に感じ取っている時間や空間の連続性と地続きの部分に設定されているということだ。そのため演出のスタイルも、その虚実の往還の部分が特徴的だった前２作とは大きく違い、「いま、ここ」で起きていることの積み重ねで物語を進めていくきわめてオーソドックスなスタイルが採用されている。


● C-4 〜 C-6

どのように作品世界を伝えるか

映画の冒頭は、その作品のトーン――たとえばどの程度写実的な作品なのか、どんなタイプのドラマが展開されようとしているのか――などをまず示す役割がある。

本作の冒頭ではC-4からC-6までの３カットでまず、赤ちゃんが作品の中心であることを匂わせ、物語のスタートがクリスマス・シーズン――おそらくはクリスマスイブ――であることを描きだす。そして、そのうえでC-7より、本作品が、一定のリアリズムに則りながらも、そこからややはみ出すような方法論で作られたコメディであることが、伝わるようになっている。こうした冒頭部の段取りは、決して本作に特徴的というものではないが、１カットずつその役割を確認しながらコンテを読んでいくと、きわめて無駄なく観客を作品世界に誘っていることがよくわかる。

まず欠番によりファーストカットとなったC-4。これが

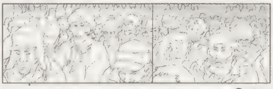
キューピー人形のアップで始まるのは、意外なものを一番最初に大きく見せることで観客の注意をひきつつ、物語が赤ちゃんの物語であることを示している。しかし、これでは状況が伝わらないため、C-5ではややカメラを引き、聖誕劇に出演する子供たちをニーショットでとらえる。この時、ステージの端にあるクリスマスツリーがカット右端に描かれることで、季節感と、子供たちがお芝居を演じていることが瞬時に理解できるようになっている。そしてC-6ではステージ全体が映るロングショットとなり、「きよしこの夜」が歌われて、改めて今がクリスマスであることが印象づけられる。

またC-6はロングショットのため背景美術も、前2カットよりさらに印象に残ることになり、観客はこの映画が、かなり写実的な作風の作品であることをはっきりと意識させられる。

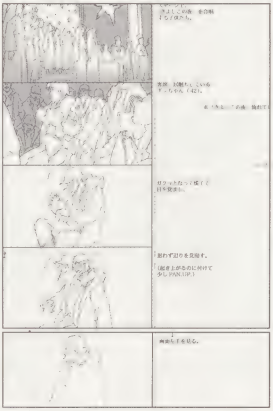
その上でC-6は、少しT.Bして、そのステージを見ている観客たちを映し出す。コンテのト書きには「見ている客たちはステージの上とは対照的な鈍色の群」とあるが、このカメラワークによって、物語の主題がステージの上のなにかではなく、その外側にあるもの――つまり鈍色をした観客たち――であることがほのめかされる。そして案の定、C-7は、C-6にO.Lする形でカメラを切り返し、ステージを見ている観客たちを映し出す。カメラは、PANしてハナちゃんを中央にとらえたところでストップする。このカメラワークにより「この画面中央の人物が、物語の主要人物の一人であろう」と観客の認識は誘導されることになる。

キャラクターが登場したことで、ここからよりこの作品のトーンは明確になっていく。それがはっきりとわかるのが、C-9で初登場するギンちゃんの演技だ。

まずギンちゃんに限らず、本作のキャラクターデザインを見ると、目も小さく頭身も自然で、かなりリアリズム寄りのデザインとなっている。その上でコンテでは、「目が覚めて、あわてて



● C-7



● C-9

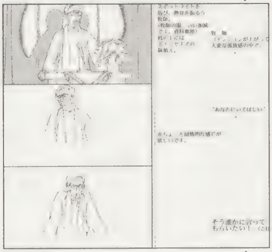
周囲を見回す」という９秒のカットに５枚の絵を描き、細かくギンちゃんの演技のイメージを伝えようとしている。コンテ上で展開されている演技は、かなりオーバーアクション気味だ。

「急に目が覚めてあわてるように当たりを見回す」というような演技を、普通の人があれほどはっきり行うことは実は滅多にない。ギンちゃんの演技は、漫符などの非写実系記号を排しているという点では、写実がベースにあるといえるが、それはあくまでベースにすぎない。ギンちゃんの演技は、写実性を踏まえつつそこから逸脱して、滑稽さ、おかしみを強調した独自のものとなっている。この演技に通じる例をそのほかのジャンルに探すのなら、サイレント映画のコメディアンの動きや、落語家の所作などが挙げられるだろう。「よく考えると写実的ではない」にもかかわらず、観客にとっては「あるある、という実感が伝わる演技」がここで目指されているのである。

そして、ギンちゃんのこのオーバーな演技を通じて、観客は「これは結構リアリズム寄りの題材を扱っているようだが、笑っていい映画なのだ」ということを理解することになる。

これをさらにだめ押しするのが、説教をする牧師だ。C-13のト書きには「扇情的な感じがほしい」と書かれている通り、真面目にいい話をしているにもかかわらず、自分に陶酔してしゃべっているため、説教の内容とちぐはぐな滑稽さ生まれているシーンとして設計されている。この後も、配食を受けるときの、ハナちゃんのいかにもオカマといった演技など、観客の頬をゆるませるような演技が織り込まれている。

このようにして、観客は少しずつ本作の世界へと、誘導されていくのである。



● C-13

冒頭の欠番カット

コンテをみてまず驚くのは、冒頭からの３カットが欠番と

なっているところだろう。

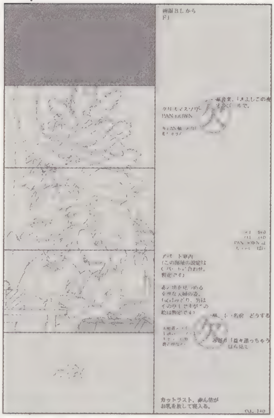
クリスマスの夜、“我が子”に授乳をしながら、名前を考える夫婦。実は、この女は、清子を病院から盗み出した張本人である、みどり(本名・幸子)なのだが、ここではまったくなにも語られず、ただただ幸福な家族の姿として登場している。

おそらくストーリーの展開を考えた場合、「幸福そうな赤ちゃんがなぜか捨てられている」というほうが、ただ「捨てられている」というよりも、ミステリアスで気をひくという計算もあったのだろう。また、冒頭の幸福そうな家族が、実情はまったく違ったという、一種のどんでん返しの展開にも魅力がないわけではない。

しかし冒頭に書いたように、本作はあくまでもカメラは3人の主人公たちの側に置かれていて、カットバックなどで説明を加えるような方法をとっていない。そこから考えると、冒頭のこの3カットがもしあったとすると、観客はこの映画についてだいぶ違った印象を持ちながら、鑑賞することになったのではないだろうか。

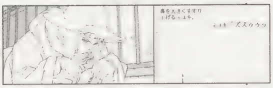
もしこの3カットがあった場合、観客は「幸福そうな家族に赤ちゃんを帰す物語」として、本作をとらえることになるだろう。その場合、3人の主人公たちがそれぞれ清子を見ながら、自分の家族(やそれに類する存在)について思いをめぐらすという部分が弱くなってしまう可能性がある。観客が、「清子には幸福な家庭がある。捨てられているのは何かのトラブルだ」という方向に気を取られてしまうため、清子から一種の象徴性が失われてしまうからだ。

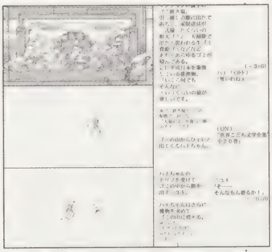
冒頭の3カットがどうしてカットされたかは、コンテには特に書かれていないが、最終的に完成した作品から逆算すると、この冒頭は欠番となって正解だったように思う。

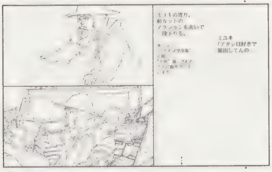


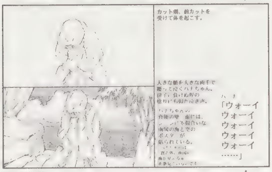
●C-1～C-3

Aパートの興味深いポイント


●C-30


●C-40


●C-44



●C-98

以下、そのほかAパートのコンテにおける興味深いポイントを列挙する。

C-30では、鼻をすすりあげるミユキが描かれている。オカマであるハナちゃんや、中年であるギンちゃんは、それだけでさまざまな要素があるためアニメキャラクターの平板さから逃れられる要素がある。だが、高校生のミユキはほうっておくと、それほど特徴のないキャラクターになってしまう可能性がある。その点で、時折鼻をすすりあげさせ、大きく顔を崩すことで、特徴を持たせることができる。C-30に描かれた顔は、いわばそうした崩した表情のガイドラインといえる。

C-43では、本作において東京を彩る重要なアイテム――ゴミが大量に登場する。その圧倒的な存在感を伝えるためか、ト書きでも「平成日本を象徴する排泄物」と力を入れて説明されている。

C-44では、ミユキのミドルショットの脇に「※ミユキ、“こども文学全集”と聞いて、“子供”扱いされたことに腹をたてています」と書かれている。本作では、このようにセリフになっていない感情も、演技の参考とするためだろう、かなり具体的にト書きとして書き込まれているカットが多い。

C-98で、泣き崩れるハナちゃんの後ろには、不釣り合いな南国のポスターが貼られている。これは、ト書きによると「ハナちゃんは“窓の外に南国の海が見える家”を夢見ている」とのこと。本作ではたびたび、背景にある広告ポスターなどと、そのシーンのミスマッチで笑いを誘う工夫がされている。

Column of Storyboard A Part

タイトルが出るまで——前２作の比較

『東京ゴッドファーザーズ』絵コンテ　Ａパートコラム

今監督の３作品は、自らも語っている通り、いずれも「劇中劇からスタートし、病院で終わる」という共通点がある。ここでは「劇中劇からのスタート」という点に注目し、それぞれどのように映画をスタートさせているかを比較してみたい。

まず『パーフェクトブルー』。ヒーローショーのいかにもな戦闘シーンからスタートしたかと思うと、カメラは客席に移って、その場に不似合いな人々を映し出す。望遠レンズつきのカメラを構えるなど、その場に馴染まない彼らは、やがてその会話から、Ｂ級アイドルをおいかけているオタクであることがわかる。カメラはそこで一旦、会場の外に出てさらにオタクたちの会話を拾った上で、ポンとこれから出演するアイドルグループ「チャム」がいる、あわただしい楽屋へと入り込む。ここで主人公、未麻が登場。そして、彼女たちがステージへ駆け出したところで、画面がホワイトアウトし、タイトルが浮かび上がる。

『パーフェクトブルー』は、アイドルに対するストーカーが重要な要素のため、冒頭ではＢ級アイドルがいかに“気色悪い人々”に取り囲まれているかを描くことに主眼が置かれている。そして劇中劇のヒーローショーは、Ｂ級アイドルが、Ｂ級であることを観客に知らせるためのわかりやすい仕掛けとして使われている。

一方、『千年女優』の劇中劇は、狂言回しである立花が見ているＳＦ映画のビデオだ。立花が劇中の声に重ねてセリフを口ずさんだり、ロケット打ち上げのシーンで同時に地震がが起こるなど、あたかも映画の中と現実がシームレスにつながったかのようなシーンとして描かれている。そしてビデオが逆戻しになり、その奇妙な感覚の中で画像につづいてタイトルが出る。

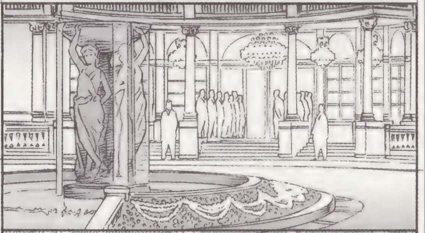
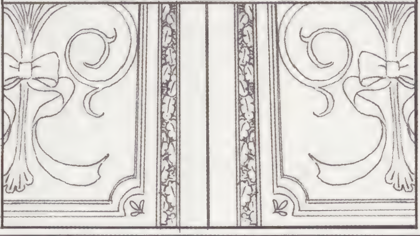
こちらは映画全体の虚実が混交としたイメージの前触れとなるような「劇中劇」となっている。

そして『東京ゴッドファーザーズ』の場合は、やがて登場する「本物の赤ん坊」とそれにまつわる「偶然の連続＝奇跡」を予見させるような、キリストの聖誕劇から物語が始まっている。初見ではわからないが、二度目に見直せば、冒頭の劇中劇の意味がよくわかる内容となっている。

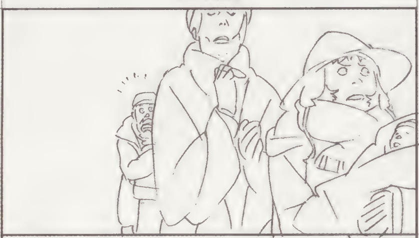
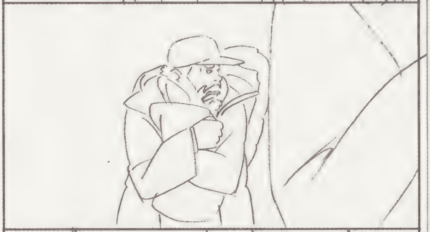
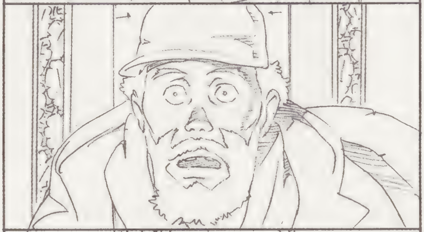
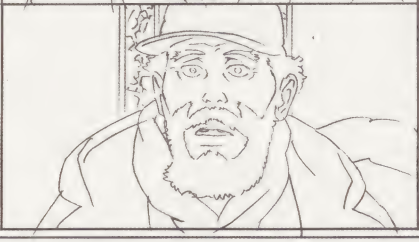
こうしてみると３作とも「劇中劇」は、その物語の持つニュアンスを凝縮して伝えるための重要なアイテムとなっているようだ。

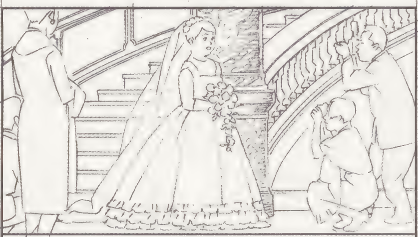
TOKYO GODFATHERS
STORYBOARD BOOK

(B PART)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
269		バブルの置き土産のようなゴージャスな結婚式場。 そのエントランス、黒服に身を包んだ男たちが居並んでいる。 ※既に夕方くらいという解釈で良いです。 ※手前の水盤からは水が流れています。水盤を取り囲むようにマジカルでファンタスティックな電飾。		
		右手にいる男が車に気が付いて小走りに迎えに出る。		
		太田の傾いだ車がIN（スライド→）して止まり、		
		迎えた男がドアを開ける。 太田が降りると車が水平に戻る。		6+0
270		式場ロビー内、その自動ドア。 ※ドアのレリーフ、デザイン一考。BOOKにして多少パースを付けて左右に開かせます。 ↓	若い衆（OFF） 「(ドスの利いた合唱で) ご苦労さんです！」 ※「ゴッドファーザー」のテーマのパロディ（笑）みたいな音楽が欲しいと思っています。セリフ終わりからスタートで、ロビーに流れている音楽という解釈です。	

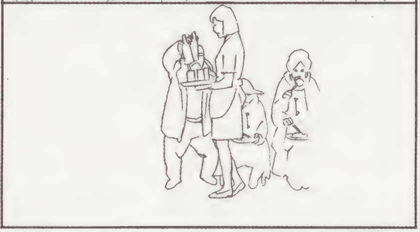
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
250		ドアが開くと太田。 背後には極道の列。 太田、のっしのっしと 歩いてくる。		
		背後に目を やりながら手招き。	太　田 「さ！遠慮なく」	
		太田、OUTして 行くと一行が見える。	(~7+0)	
		居並んだ極道に 居心地の悪い一行。 特にギンちゃんは 相当びびっている。		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
270		ハナちゃんとミユキが 歩き出す（ちょっと早足）。		
		気が付いたギンちゃんが 慌てて二人の後を追う。 ミユキとハナちゃん OUT。		
		ロビー内に入って 来るギンちゃんに、 カメラのストロボの 照り返しがあたる。 ふとそちらに目をやる。 背後で自動ドアが 閉まりかける。 ※並んだ極道達は 止まったままです。		13+0
271		ギンちゃんの寄り。 背後で自動ドアが 完全に閉まる。 驚いたような表情に、 さらにストロボの 照り返し。 ※パッ、パパッ、と3回。		
		感慨深い表情に 変わる。 少しかがんでいた 姿勢から身を起こす 感じです。 ちょっと付けて PAN.UP. ※ギンちゃんは花嫁姿の 若い娘に自分の娘の ことを思い出して しまった感じです。		5+0

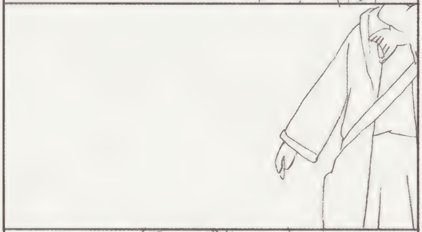
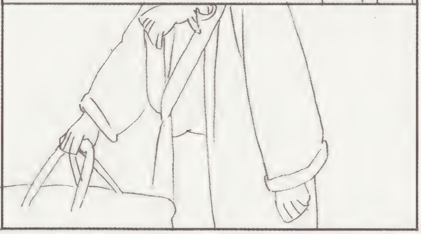
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
272		ウェディングドレスに 身を包んだ娘が、 親戚や友人たちに 囲まれストロボの光を 浴びている。 ※ストロボやはり３回くらい。 ※娘は小太りで、可愛いと いうより愛嬌のある顔に したいです。 ギンちゃんの娘とイメージが 近い方が良いです。		
		娘、こちらに気が付く。	太田の娘 「お父さん、 遅いじゃないの」	4+0
273		汗をかきかき、 のっしのっしと 娘に近づいてくる 太田。 ありがちですが 娘には弱い親父 という感じです。	太　田 「すまん、すまん！	
			ちっとばかし 往生してな、	
↓		太田が３人を 振り返り、 ↓	あそこにいるのは その時の恩人だ」	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
274		娘を紹介する。 軽く頭を下げる 太田の娘。	太　田 「娘の希代子です」	
		※ロビー内の背景こんな 感じです。 全体にロココ風な感じで 華美な建物、なおかつ 極道が似合いそうにない ロマンチックな感じ。 お花畑のイメージが あっても良いくらいです。		9+0
275		「キヨコ」の登場に 顔を見合わせる3人。		
				3+0
		極道がぬっとINして 頭を下げる。 ドスの利いた声に びびるギンちゃん。	極道1 「親父が世話に なりました」	

(　　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
276		パーティ会場。 壁に飾られた天使のレリーフ（下のフレーム内は鏡になっています）。 ※「INSIDE PARIS」P106参照 PAN.DOWN.+T.B. さらにPAN→。 会場は極道で溢れ返っている。 ３人が壁際に並んだ椅子に座って料理を頬張っている。 ミユキは無心に、ハナちゃんも負けずにパクパクと料理を口に運んでいる。		
		メイドが飲み物を運んでいる（IN←）。 南米系の外国人である。	ギン（OFF～ON） 「エライところに来ちまったな、まったく」 ハ　ナ 「いいから、どんどん食べなさいよ」	
↓		トレイから酒瓶を２本取るギンちゃん。 ↓	※FIX.2+0 PAN.DOWN.+T.B.4+0 PAN.6+0くらいの感じ。 （ギンちゃんのセリフ終わりでPANがストップ） FIX.6+0	

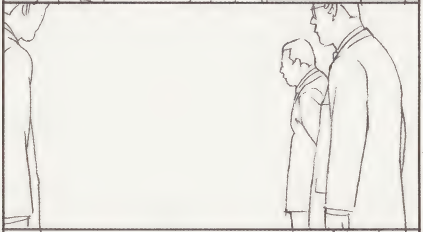
(　　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
276		メイドが通りしな、 清子が泣き出す。 ギンちゃん、 クーファンを見やる。 メイドはOUT。		17+0
277		クーファンを なめて３人。	ギン　　(～0+18) 「オムツだな。	
		ミユキを振り返る ギンちゃん。 ミユキはギンちゃんの セリフを待つまでも なく、皿を下に置いて 立ち上がる。 ※ギンちゃんがミユキを 振り返った時にはすでに 左の絵くらいの感じ。	ミユキの番だぜ」 ミユキ 「け」	
				
		清子のクーファンを 取って、		

マッドハウス

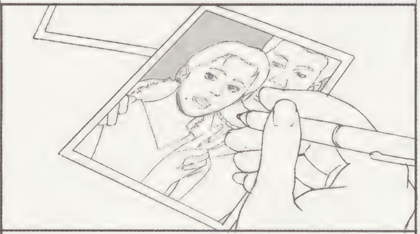
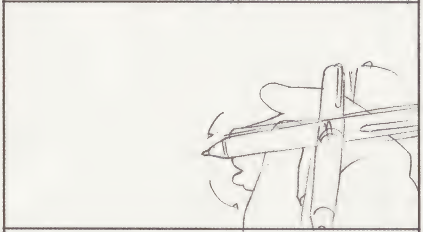
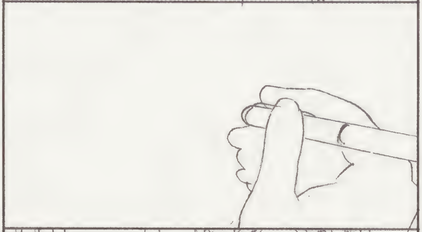
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
277		OUTするミユキ。		(~7+12)
		その様子を見送っていたギンちゃんとハナちゃん。 フレーム修正のPAN。 ※ミユキが口では憎まれ口を叩きながらも、本当は赤ん坊のことをとても心配していること、根は素直ないい娘であることを改めて感じている。しかしそんなミユキが何で家出なんかしているのかよく分からない……というちょっと複雑な思いをしている感じです。		
PAN			ハナ 「ギンちゃん、 思わない？ 清子は不思議な運を 持っているのよ」	(～10+0)
		ボトルを呷りながら気のない風に聞いていたギンちゃん、その顔が俄にこわばり酒にむせる。	ギン 「ゲフッ」	15+0

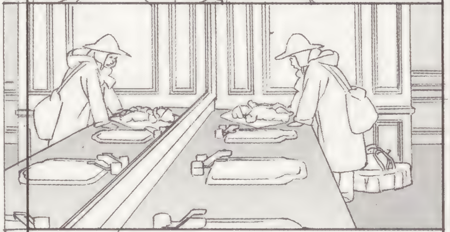
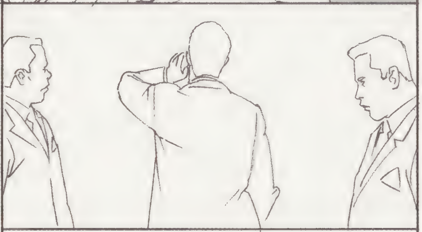
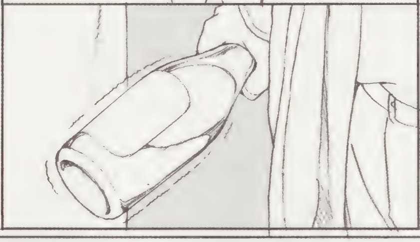
(　　　)

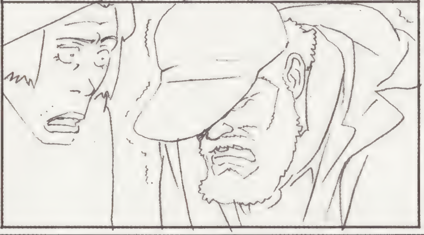
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
278		一点を凝視して 固まっている ギンちゃん、寄り。	ギン 「……まったく」 ↓ （OFF） 「そうかもしれねぇ……」	3+0
279	 	太田が新郎を 連れてやって来る。 新郎は金ぴかの ジャケットを着て 見るからに軽薄そう。 歩きのリピートで BGと奥のモブ、 手前のモブや テーブルを少しだけ T.B.＋スライド。 変化の幅はごく 小さいです。 手前にも何人か。 ※BGと奥の止めモブ →（スライド +T.B.） 太田 ←←（スライド） 新郎 ←（スライド） 新郎の奥、右の男 ←（スライド） 太田の奥、左の男 →（スライド） 手前のモブ ←（スライド +T.B.ごくわずか） さらに手前のモブ ←（スライド +T.B.ごくわずか） コンテの絵がラスト位置くらいの感じ。 シミュレーションしてみないとよく分かりません。		2+18
280		新郎、寄り。 歩きのリピートで 前カットに準じて 望遠のFOLLOW。 ※イラン人じゃ ありません（笑）		3+0
281		テーブルの上に 置かれたスナックの 名刺と女の写真、 新郎の左手が 添えられている。 止め。	（～1+0） 新郎（OFF） 「ああ……確か サチコっつったな」	4+0

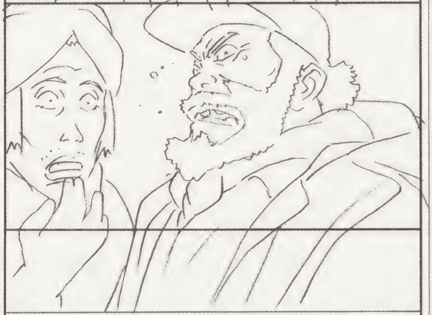
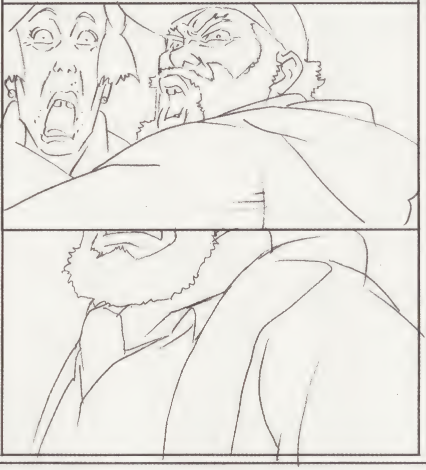
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
282		新郎と向かい合っているハナちゃん、ギンちゃんと新郎、その子分たち。奥に太田。 ※すいません。これ以後ハナちゃんの右肩に「女物のバッグ」（設定有り）をかけさせておいてください。 ギンちゃんは俯いたまま固まっている。	(～0+12) ハ　ナ 「みどりでしょ？」 新　郎 「そらぁ、店での名前よ」	
		言いつつ右手で何やら子分に合図する。		
		子分からペンを受け取って	(～5+0) 新　郎 「ビンボくせぇ顔でもあちこちいじったら結構な稼ぎ手になってよ」	
		写真に何やら書き付けている新郎。		
		その手元を覗き込むハナちゃん。		12+0

(　　)

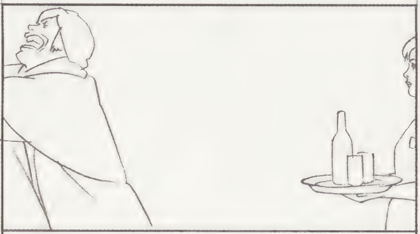
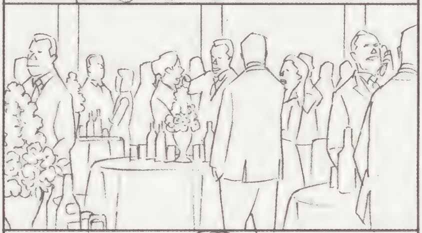
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
283		テーブルの上の “サチコ”の写真。 ペンで書き加えられ、 目は二重、 鼻筋が通り、 顎も細く削がれた 美人顔になっている。 カット頭に写真から ペンを放す動き有り。	(～0+18) 新郎（OFF） 「けど辞めたぜ。 ガキが出来たっ つって」 ハナ（OFF） 「連絡先、分かるかしら？」	
		新郎の右手が、 クルッ、クルッと ペンを回す。		
				6+12
284		下品ににやけた顔の 新郎。 カット頭、 ハナちゃんの方に 視線を上げてセリフ。 	新　郎 「金なら絞れないと 思うぜ」	3+12
285		視線を外し、 ちょっと思案顔の ハナちゃん。	ハ　ナ 「違うの。 届け物があるのよ」	3+12

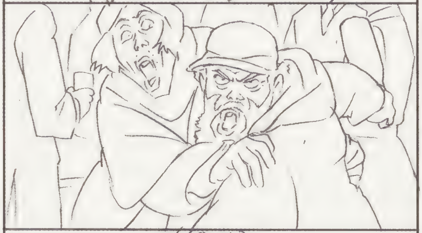
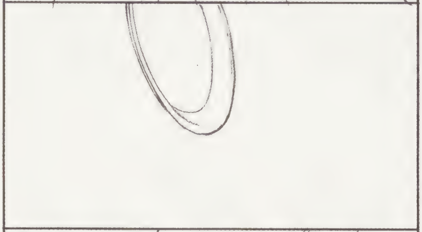
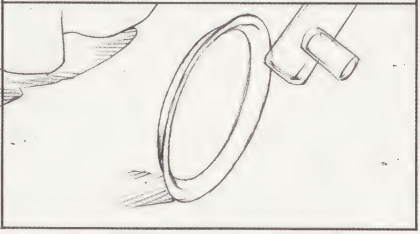
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
286		式場内のトイレ。 洗面台に寝かせられ、 正面を見返している 清子。		3+0
287		清子を見つめている ミユキ。 カットいっぱい わずかにPAN→。	ミユキ　(～1+06) 「さっきはゴメンな…… エサこぼしちまって」	5+0
288		C.284同ポ。 携帯でどこかに 電話している新郎、 その後ろ姿。	新　郎 「ああ、いただろ？ みどりって、 貧乏くさい女……」 ↓	
			↓	3+18
289		ギンちゃんのボトルを 握った右手が震えている。	新郎（OFF） 「……亭主の借金が かさんで、 首が回らねぇって 来た…… ↓	3+12

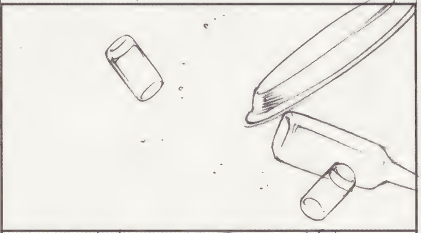
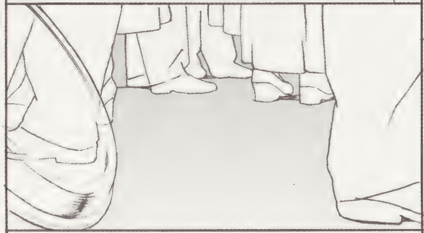
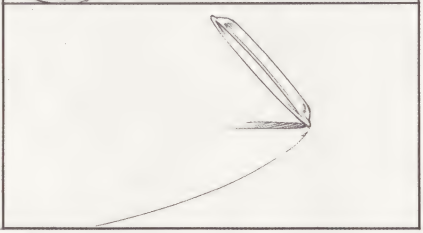
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
290		顔を真っ赤にして 怖い形相のギンちゃん。 心配そうに顔を 近づけている ハナちゃん。	ハ　ナ 「(小声で) どうしたのよ？ さっきから」 ギ　ン 「(小声で) あの野郎が……」	
			ハ　ナ 「(小声で) え？ あの人知り合い？」 新郎（OFF） 「うちのサラ金で また借金膨れて、	9+0
291		C.284同ポ。 新郎に近づく太田、 腕時計を指さし 促している様子。 新郎は喋りつつ 聞いている。	（ON） 仕舞いにゃ腹まで 膨らませてよ。 あれの連絡先 分かるか？」	
			ギ　ン（OFF） 「あの野郎が、	7+0
292 ↓		さらに怒りがこみ上げ 打ち震えている ギンちゃん。 ↓	（ON） 儲け話なんて 持ちかけて こなけりゃ…… 女房子供と 別れなくても 済んだんだ！」	

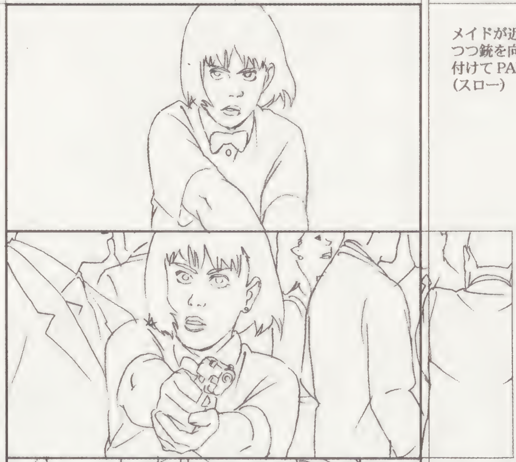
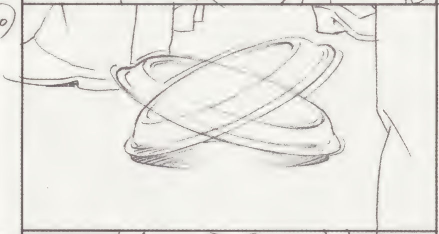
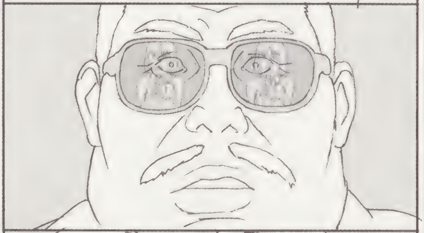
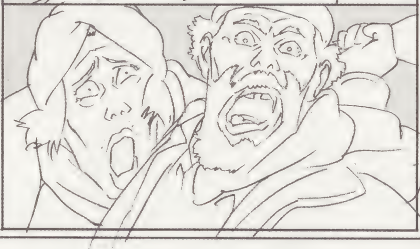
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
292		↓	ハナ 「奥さんと子供は 亡くなったたん じゃないの！？」	
		すさまじい形相で 顔を上げる ギンちゃん、 付けて PAN.UP. ハナちゃん 遅れて顔を上げる。	ギン 「野郎……	
		ギンちゃん、 言いつつ 殴りかかろうと、 大きく手前へ。 慌てるハナちゃん。	ぶっ殺して やる！」	10+0

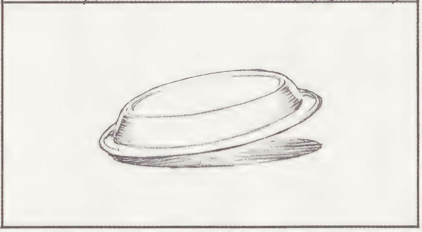
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 292		↓ ※二人の奥に見える 背景はこんな感じ。 若干ぼかします。		
293		A.C.で、 酒瓶を握りしめて 襲いかかろうとする ギンちゃんを慌てて 引き留める ハナちゃんだが、 勢いには勝てず 引きずられて行く。 ←OUT。	ハナ 「あんたが ぶっ殺され ちゃうわよ！」	
↓		↓		

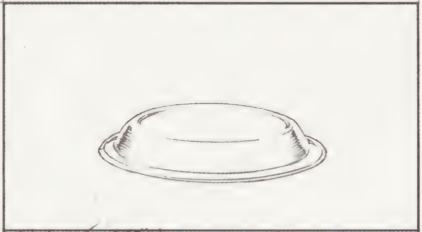
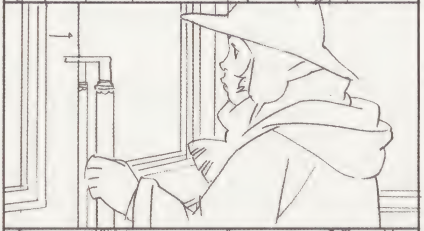
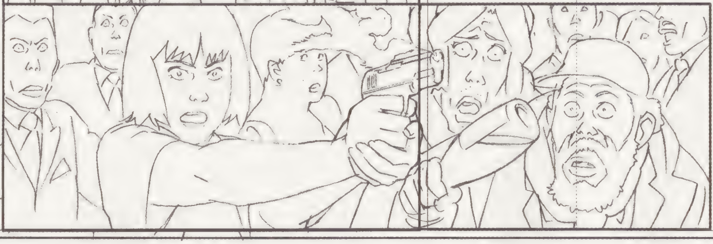
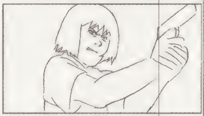
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
293		その奥、先ほどの外国人のメイドがトレイを持ってつかつかと近づく。		
		そのトレイの下から何か出しかける。トレイは下にOUT気味。		
		※背景はこんな感じ。		4+12
294		フッと気配に気づいて振り返る太田、		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
294		驚きの顔に。		1+18
295		ハナちゃんに 羽交い締めにされ ながらも 殴りかかろうとする ギンちゃん。		
				1+0
296		トレイが床に 落ちて跳ねる。 (跳ね上がる ところからスロー)		
				

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
296		↓	S.E. ガシャア アン！	1+06
297		その音に顔を 上げる新郎。		
				1+0
298		客の足元の間を 転がるトレイ。 （スロー）		
				1+12

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
299		メイドが近づきつつ銃を向ける。 付けて PAN。 (スロー)		1+18
300		勢いを失ったトレイが止まりかける。 (スロー)	S.E. ガランガランガラン……	2+0
301		息をのむ太田、アップ。 色の付いたメガネに銃を構えたメイドの姿が映る。 (スロー)		1+0
302		すごい形相で迫るギンちゃん、泣きそうなハナちゃん。 (スロー)		1+0

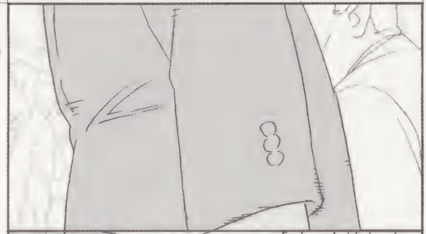
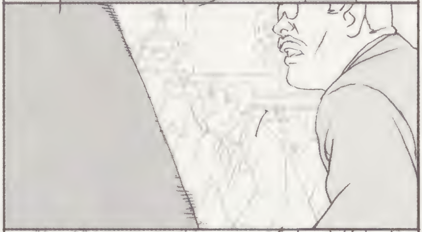
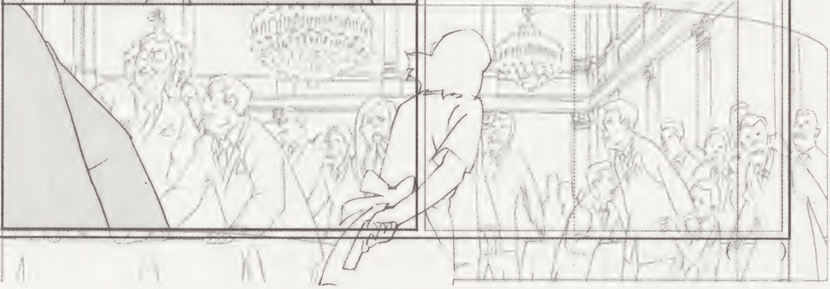
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
303		驚く新郎、アップ。 慌てて飛び出す。 ※スローでは 　ありません。 ちょっと FOLLOW。		
				0+18
304		一同、俯瞰。 今まさに 殴りかかろうとする ギンちゃん。 その奥、太田に 銃を突きつける メイド。 (スロー。ラストに かけてさらに スローで詰まる)		
				2+12
305		パタッと止まる トレイ。 (スローから ラストはノーマル)		

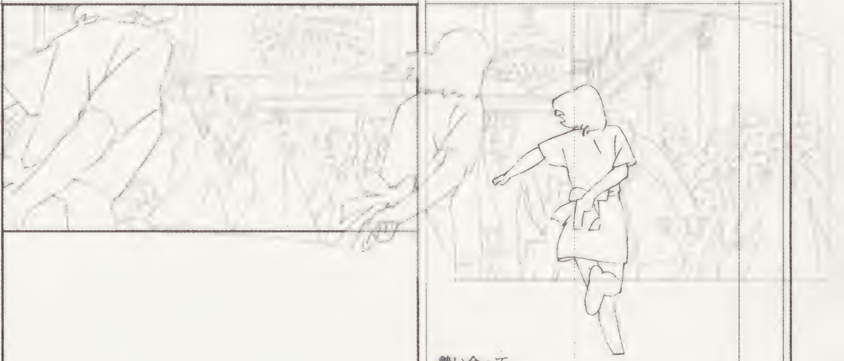
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
305		↓	S.E. ……パタン	1+12
306		タバコに火を 付ける太田の娘。 控え室です。	S.E. パンッ！ ※ライターの着火に 合わせて銃声。	0+12
307		パーティ会場の ドアを開けるミユキ。	パンッ！ ※カチャッとドアを開ける タイミングに合わせて銃声。	0+12
308		パーティ会場、引き。 止めです。 ※後で兼用が ありますので、 縦方向のパースを 少し控えます。	パンッ！	1+0
309		硝煙の上がっている銃口、 驚いて固まっている ギンちゃんとハナちゃん。 サッとPAN←。 驚いた顔のメイド、 "しまった"という 表情に変わる。 		FIX.2+0 PAN.0+18 FIX.1+0 3+18

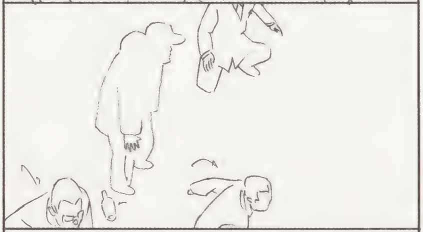
( )

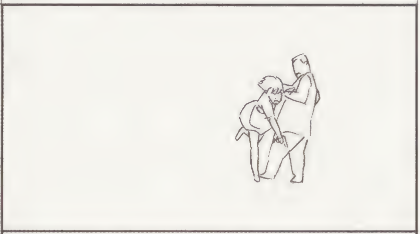
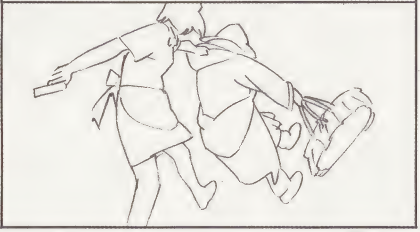
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
310		太田の楯になって 撃たれた新郎。 ゆっくりと倒れる。 (スロー)		2+12
311		C.308同ポ。 大騒ぎになる会場。		1+18
312	※この絵は参考です	↓		

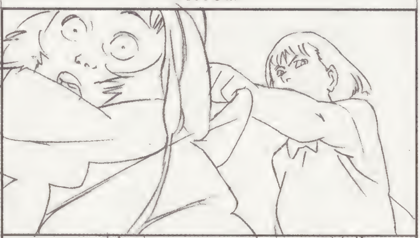
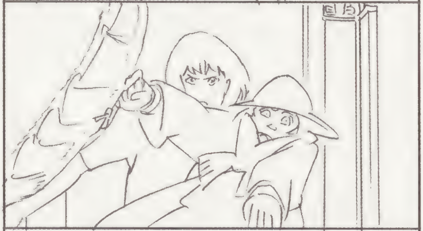
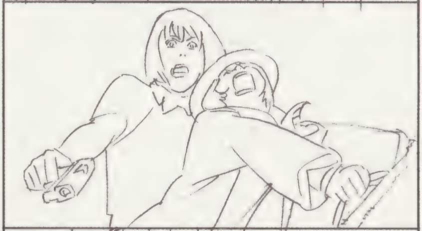
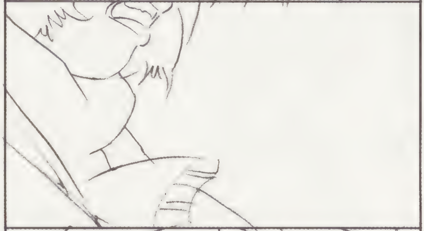
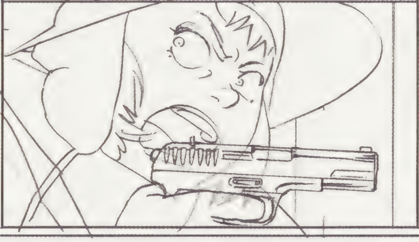
( )

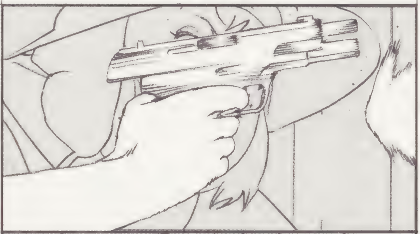
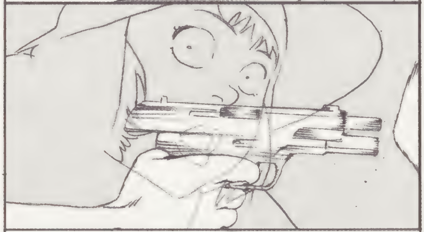
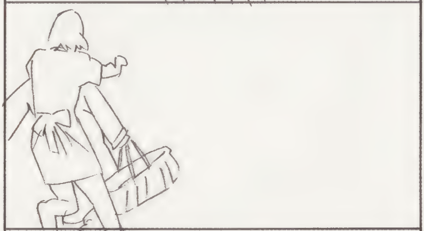
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
312		右往左往する客達。 画面手前のやつが 左へ OUT して、		
		入れ替わるように メイド IN して（→） 客の間を縫って逃げる、 付けて PAN。		
				

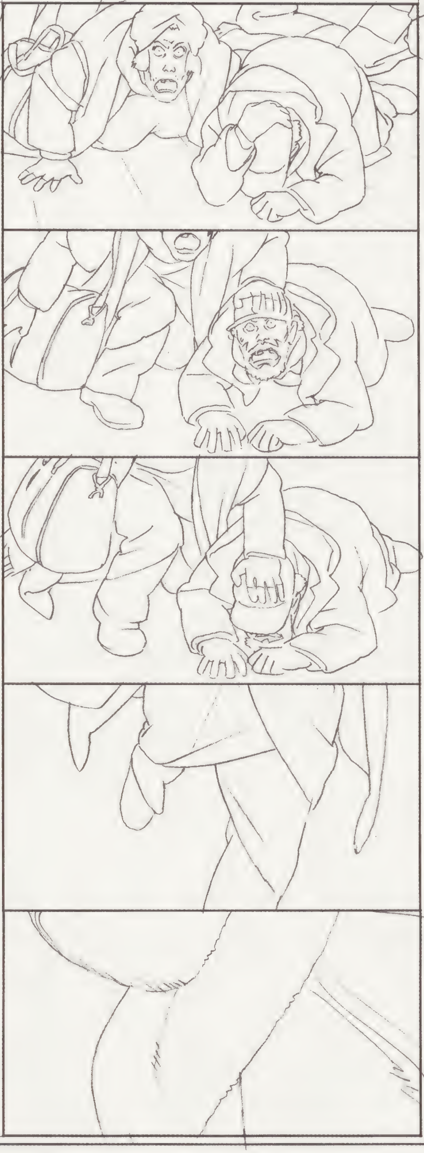
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
312		勢い余って 曲がりきれず、 客の一人に ぶつかりつつも、 つんのめるように して奥へ走る。		
			男性客「わっ！」 女性客「きゃあっ！」	
				3+12

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
313		太田の前に血まみれで倒れている新郎、突然の惨劇に呆然としているギンちゃん、ハナちゃん。新郎の名前を呼ぶ太田。	太　田 「ミツオ！ミツオ！！」	
		太田の回りにいた極道の一人が叫ぶ。何人かの若い衆が慌ただしく走り出す。(極道2のセリフ中に駆け出す感じです) ギンちゃん、握っていた酒瓶を力無く落とし、新郎のそばに跪く。	極道2 「メイドだ！あのメイドだ！！」	
			ギ　ン 「だ、大丈夫か！？」	6+0
314		C.308BG 兼用。客の輪を破って走り出てくるメイド(それに合わせてQ.T.B有り)、		
↓		↓		

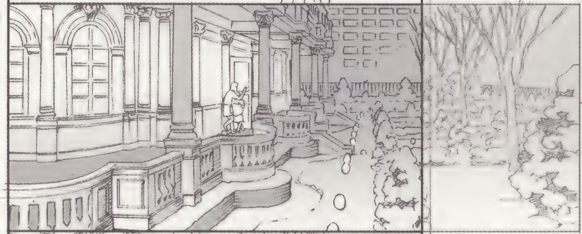
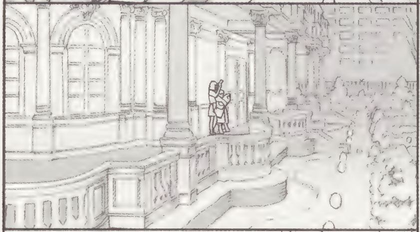
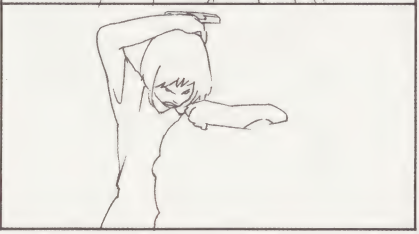
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
314		↓ つんのめって転ぶ。		
			男性客 2 「銃を持ってるぞ！」	
		その声に一斉に 伏せる客達。 ちょうどそこへ トイレから帰ってきた ミユキが呑気に 歩いて IN してくる。		
		メイドが走りざまに ミユキのコートの フードを捕まえる。		
		思い切り後ろへ 引っ張られる格好に なるミユキ。	ミユキ 「ウゲッ！？」	3+18

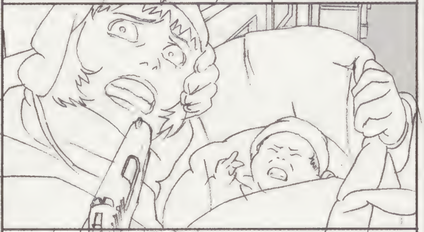
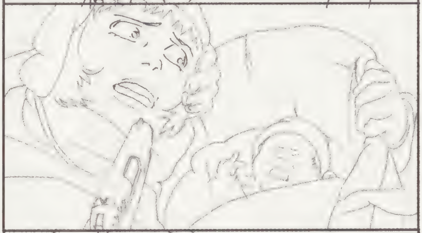
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
315		A.C.で、 引っ張られ 振り回されるミユキ。 付けPAN有り→。		
				
			ミユキ 「アウッ！！」	1+0
316		A.C.で。 悪態をつく ミユキの顔の前に 銃がIN ↑。		
			ミユキ 「何す（んだよ！）……」	

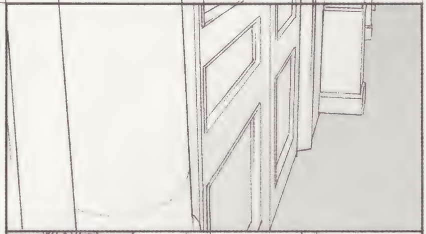
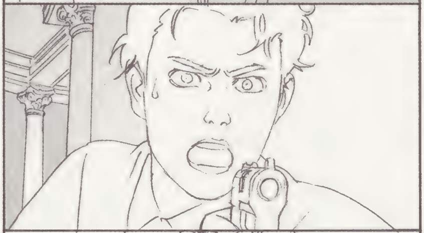
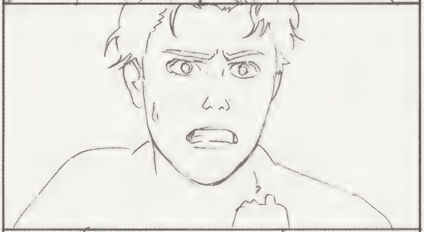
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 316		ミユキの言葉を 遮るように 目の前で銃が 火を吹く。	S.E. バンッ！ バンッ！ バンッ！！	
			ミユキ「……！！」	2+0
317		C.308BG 兼用。 ミユキと清子を 楯にして逃げ出す メイド。 OUT←。 走り出す際、 ミユキを引っ張る 感じあります。 ただ、ミユキは 特に抵抗している わけではありません。		
				
				3+12

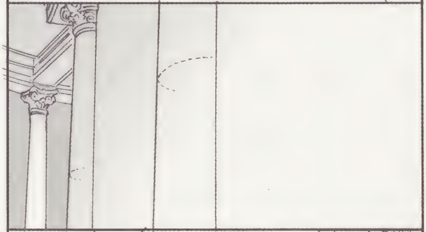
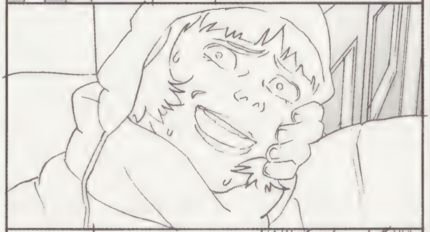
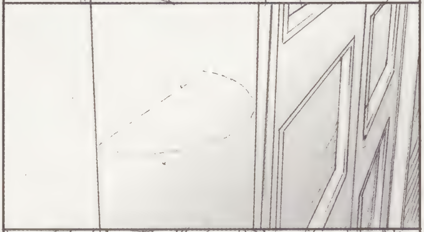
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
318		伏せている ハナちゃんと ギンちゃん。 ハナちゃん、 頭を上げてセリフ。 ※カット頭、手前を 人がよぎる。上の絵 くらいがスタートです。 ちょっとピンぼけ。 言いつつ ギンちゃんの頭に 手をかけて立ち上がる ハナちゃん、 走り出して OUT。	ハナ 「清子！ ミユキ ちゃん！！」	

( )

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
318		↓	ギン 「お！ おい！！」	5+0
319			 ※車の大きさ等は こんな感じです。 ※C.326でBG兼用しますので 少し大きめに作成。 このカットはFIXです。	
		式場、外。 庭に面した回廊。 ドアを押し開けて ミユキを横にした メイドが現れ（IN）、 隠れるように壁に背をつく。 救急車やパトカーの サイレンが近づいて くる。 フェンスの奥、 パトカー２台ほど通過。		3+12
320		銃を構え、 息の荒いメイド。 怯えてクーファンを 抱きしめているミユキ。 清子は泣いている。	清子（OFF） 「ホギャア！ ホギャア！！」 メイド 「ハァッ、ハァッ、 ハァッ、ハァッ」 （～2+0）	
		頭に手をやり、 ↓		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
320		カツラを脱ぎ捨てる メイド。 男である。 以下ヒットマンと 表記。		
		銃を突きつけ、 焦った様子で なにごとか口にする。 怯えるミユキ。	ヒットマン 「ホデール！ アス・カジャール・ ア・ラ・ニーニャ!」 （「赤ん坊を黙らせろ！」） (1+18) ミユキ 「ヒィ～～ ～ッ！！」	5+0
321		銃を突きつけられ 震え上がっている ミユキ。 泣き声をあげている 清子。	ヒットマン（OFF） 「シ・ノ・グリタス、 ノ・テ・マタレ！ オス・テンドレ・ポコ・ ティエンポ・コモ・ レエネス！ プリメロ、キタテ・ エル・アブリゴ!」 (これでも 4+0 くらいです。 ビデオ参考の上、よろしく お願いします。)	
		清子に目をやる。	（「騒がなければ 殺さない！ ちょっとの間 人質にするだけだ！ まずオマエの オーバーを脱げ！！」）	
		銃がミユキに 狙いを定める。	ミユキ 「イィ～～ッ！！」 (声にならない ような悲鳴)	5+12

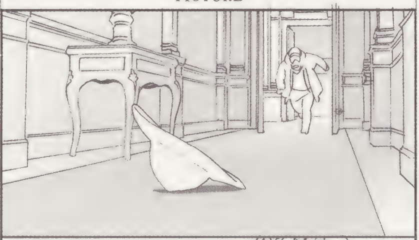
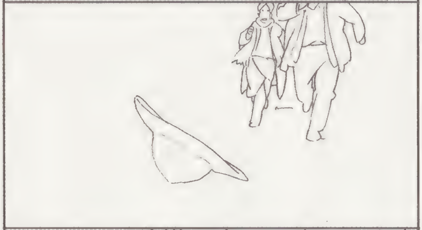
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
321		※原図はこんなです。		
322		銃を構え口早に わめくヒットマン。 ※カツラを取ったとはいえ、 化粧が残っているので 妙になまめかしい美少年 ……をイメージしてます。 年齢的にはミユキと 同年代、17、8歳という 感じです。	ヒットマン 「ベンガ・キタテロ！」 （1+06） （「早くしろ！ オーバーを脱ぐんだ！」）	
		言葉が通じないことに 苛立ち、焦る。		
		パトカーのサイレンが 高まる。		
		なにごとか まくし立て、	ヒットマン 「ベンガ・バモス！ アジュダメ！」 （1+12） （「頼むよ！ 協力してくれよ！」）	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
322		最後に同意を 求める感じで 少し笑顔を見せる。	ヒットマン 「……ノ？」 （「……な？」）	
		※原図はこんなです。		6+12
323		恐怖のあまり 顔が引きつっている ミユキのアップ。	（1+0） ミユキ 「セ………… ……センキュー ベリーマッチ」	
		※原図はこんなです。		4+0
324		式場内、廊下。 走るハナちゃん、 ギンちゃんの足元。 廊下はデジタルで 送り。	ギ　ン 「どうすんだよ、 鉄砲持ってンだぜ！」 ハ　ナ 「捨てたところで 惜しくもない 命じゃないの！！」	

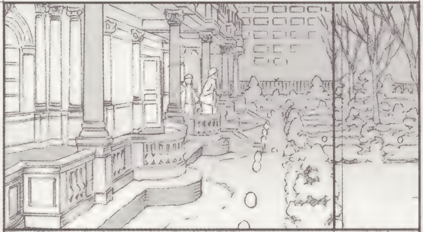
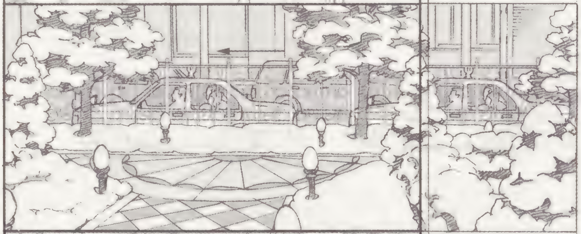
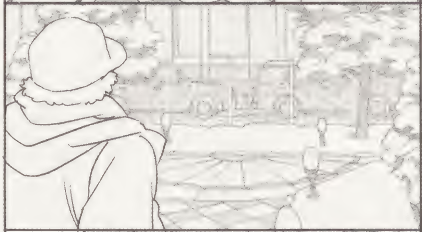
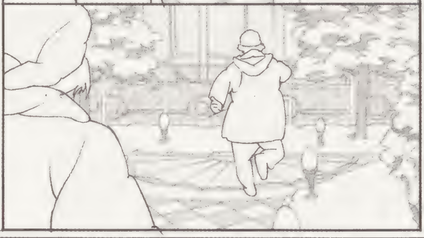
マッドハウス

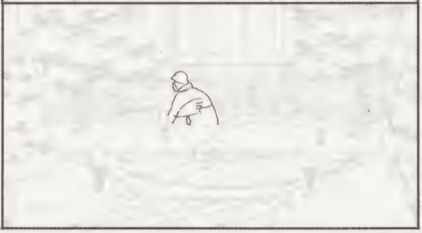
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
324		↓ 歩いている人を サッと両側に 分かれて追い越す。 ※二人とも走りは決して 格好良くありません。 ギンちゃんが 急ブレーキ、 左手へ折れる。	ギン 「ハナ！！」	7+0

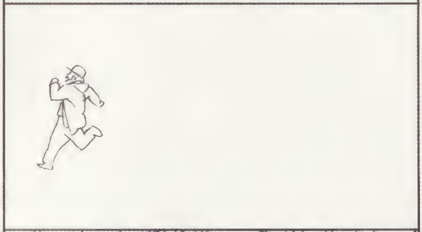
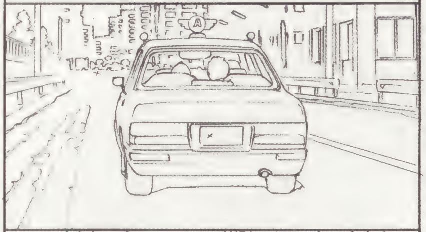
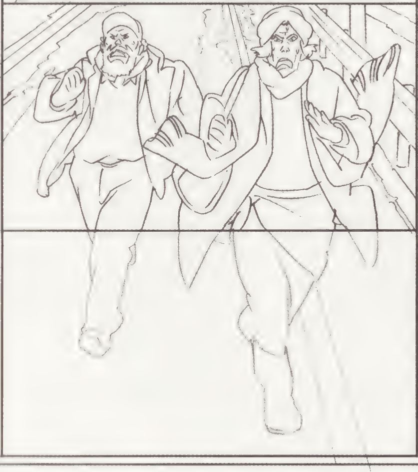
(　　　)

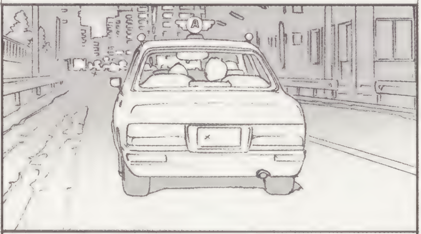
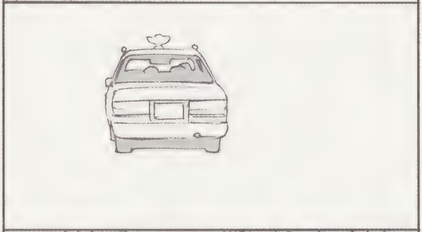
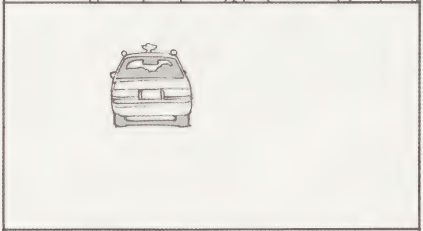
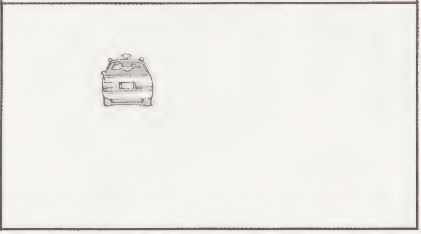
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
325		A.C. 廊下、手前にミユキの帽子が落ちており、ギンちゃんが走ってくる。		
		引き続いて ハナちゃんが 取って返して IN してくる。		
		ギンちゃん、 手前に大きく OUT。		
		ハナちゃん、 走りつつサッと ミユキの帽子を 拾い上げて OUT。		
				3+0

(　　)

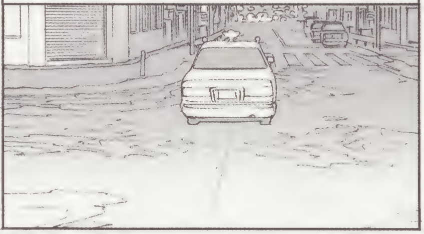
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
326		C.319BG 兼用。 ヒットマンとミユキが隠れていた場所、 ハナちゃんと ギンちゃん、 ドアを開けて 飛び出し (IN) 辺りを見回す。		
		ギンちゃんが 画面右手を指さし ながら走り出す。	ギ　ン 「あれだ！！」	3+12
327				
		フェンスの向こうを ミユキを乗せた タクシーが走って行く。 タクシーに付ける 感じでPAN。 そこへギンちゃん、 続いてハナちゃんが 走ってIN。 ※これ以後ハナちゃんの 左手にミユキの帽子を 持たせて下さい。		
↓		タクシーはOUT。		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
325				
		ギンちゃん、 フェンスを飛び越え ようとするが、 抜き足が引っかかって 無様に落下。		
		BOOK の向こうに 一旦 OUT。		
		ハナちゃんは ヒラリと飛び越え タクシーを追って OUT。		
				

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
327		↓		6+0
328		走るタクシー、 縦 FOLLOW 。 背景はデジタルで送り。 リアウィンドウに 「ご用命はエンジェル タクシー」という シールが貼られ、 電話番号が 書かれている。 ナンバープレートは 「12−25」。 ※このカット 330、332 を 合わせて 1 カットだと 考えて下さい。		2+0
329		タクシーを追って 必死に走る二人、 縦 FOLLOW 。 背景はデジタルで送り。 ※このカット 331、333 と 合わせて 1 カットだと 考えて下さい。 ※ここから下は参考です。 PAN などはありません。		2+12

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
330		C.328同ポ。 加速するタクシー。		
				2+0
331		C.329同ポ。 走る二人リピート。		1+12
332		C.328同ポ。 タクシー、遠ざかる。		
				1+12

(　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
333		C.329同ポ。 走る二人リピート。 ギンちゃん、足がもつれて無様に転び、遠ざかる。		
			ギ ン 「ムギュッ！！」	
				2+0
334		走り去るタクシー。 ↓		

( )

マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
334		↓ 追ってハナちゃん IN するが、交差点の中、やむなく諦めて立ち止まる。		
		車が一台 IN ～ OUT。		
		クラクションが近づきハナちゃんの手前で急停車。	S.E.「(クラクション) パパパパァアッ！！」	5+0
335		呆然としているハナちゃん。息が荒い。肩の上下動大きく。車のライトに照らされ、コントラスト強めの影。クラクションのやかましい音。	S.E.「(クラクション) パパァァァァアッ！！」	3+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME

336

ビルの合間に見える
ライトアップされた
東京タワー。

(〜1+12)

ハナ（OFF）
「だから言ってる
でしょ！？」

PAN.DOWN.

公衆電話ボックスの中、
ハナちゃんが受話器に
向かってわめいている。

※電話ボックス内の
ハナちゃん、
天井の光源を意識した
少しコントラストの
強い影つけます。

ハナ（OFF〜ON）
「オタクの車が
赤ん坊を
抱いた若い娘を
拾ったのよ。
ナンバーは 12-25！
その車を……
(あたりをちょっと
見回して)
東京タワーの下に
回して！

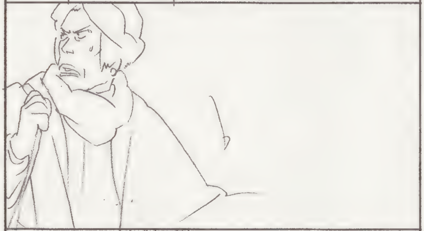
CUT | PICTURE | ACTION | DIALOGUE | TIME

336

私の名前は……」

名前を言いかけた
途端に通話が切れる。

S.E.
プーッ



受話器を乱暴に
置きながら
電話ボックスを
出るハナちゃん。

ガチャンッ！！

FIX 2+12
PAN.DOWN 5+0
FIX 8+0

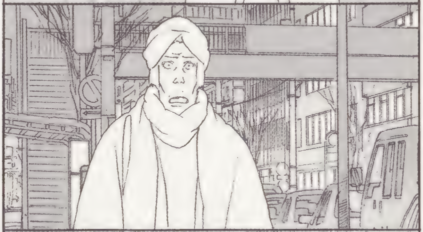
15+12

337

ハナちゃんが
電話ボックスを
走り出る。
その手前、ギンちゃんが
ボックスにもたれ、
腕組みをして立っている。

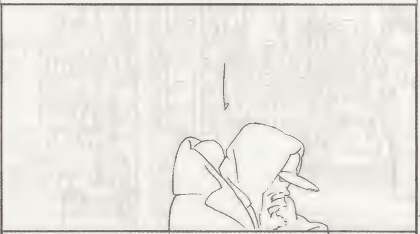
※腕組みの交叉の仕方、
コンテの絵と逆にして
ください。
右手が下になるように。

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
337		※前のシーンでハナちゃんが持っていたミユキの帽子は、ハナちゃんのオーバーのポケットにでも入っているということにします。要するに考えなくて良いです。	ギン 「おい！……	
			待てよ、 おい！」	
		ハナちゃんが 立ち止まって振り返る。 肩で息しています。 呼気も白くします。		
		ハナちゃんの方に 向き直るギンちゃん。		7+0
338		A.C. 電話ボックスに もたれたギンちゃん、 寄り。	ギン 「俺たちは ただのホームレスだ！ アクション映画の 主役じゃねぇ！！	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
338		↓	（視線外して） 今度こそ警察の 仕事だろうが！」	
		言いつつ、 腕を固く組み直す。 ※奥、歩行者有り。 スライドです。 他から兼用したい と思います。		8+0
339		呆れた顔から一転、 怒り出すハナちゃん。	ハナ 「警察警察って、	
			そんなに 好きなら 警察の子に なっちゃい なさい！	
↓			（ここから怒りと いうより苛立たし そうな感じで） あの子たちは ↓	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
339			家族も同然 じゃないの！	
			(再び怒りが こみ上げて来て) そんなに無責任な 男だと思わな かったわ！」	11+0
340		C.338同ポ。 ハナちゃんのセリフに 内心うろたえる ギンちゃん。	ギン 「にょ……	
			女房みてぇなこと 言うんじゃねぇ！」	
		口ではかなわない ことを知っている ギンちゃん、 反論せず態度で示す。 体の向きを変えて ボックスにもたれ、 ↓		

( )

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
340		↓ そのまましゃがむ。		
341		C.337同ポ。 A.C.で ストンと座り込む ギンちゃん。		5+0
			ギン 「行かねぇよ、俺ぁ」	
		まさか、という感じで 1～2歩前に出る ハナちゃん。	ハナ 「ギンちゃん！」 ギン 「もう十分 やったじゃねぇか」	
		パーティ会場で くすねてきた酒瓶を 引っ張り出し、 呷るギンちゃん。 ↓	ハナ 「諦めるの！？」	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 341			ギン 「俺たちには 結局何一つ 出来ねぇのさ」	12+0
342		C.339同ポ。 ※C.341で1～2歩前に出るので339とは見かけ上のキャラの大きさ変わります。フレームが苦しいようなら原図を大きめにするなどして調整します。 怒りが爆発し、ギンちゃんをののしり倒すハナちゃん。		
		※芝居はこの通りじゃなくてもかまいません。原画時面白いアイディア、アドリブ等あれば自由に変更してください。	ハナ 「あんたって、 ホントに ホントに 人間のクズね！	
			あんたなんか のたれ死にして ↓	

( )

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME

342

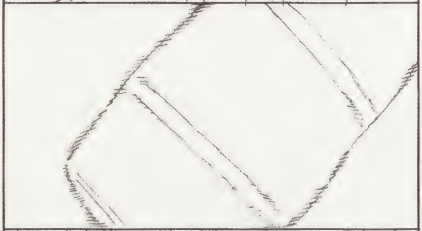
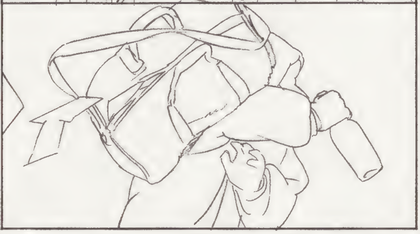
無縁仏になるのが関の山よ。

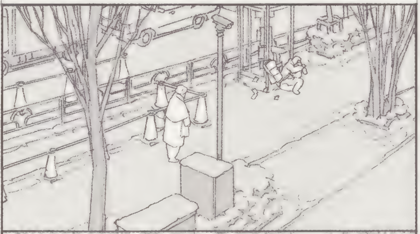
あ〜やだやだ！死んだってだあれにも思い出されやしない！

生きてたって人に迷惑かけるだけで何一つ出来やしない！

いてもいなくてもいいクズ人間の王様よ！

この……

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 342			↓ キングオブクズ！」	
		抱えていた女物のバッグをギンちゃんめがけて投げ付ける。		
				18+0
343		唖然としているギンちゃんに、見事にヒットするバッグ。		
		バッグの口が半分ほど開いていて、中から写真がこぼれる。	ギン「ワッ！！」	1+0

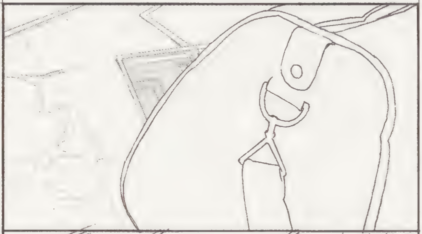
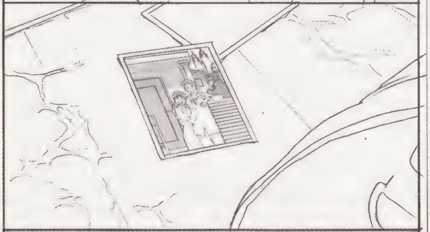
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
344		通り、俯瞰。 ギンちゃんに当たった バッグが跳ね返って 落ち、写真が散らばる。		
		サッと振り返って ハナちゃん走り去る。		
		OUT。		
		一人残される ギンちゃん。		

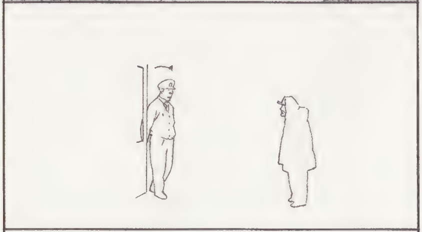
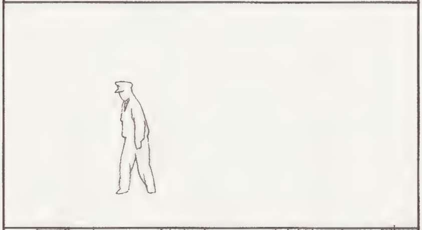
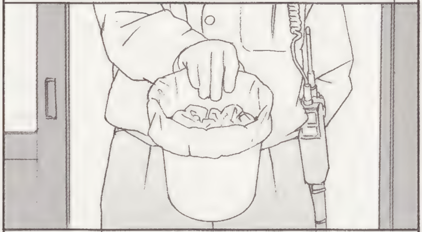
No.

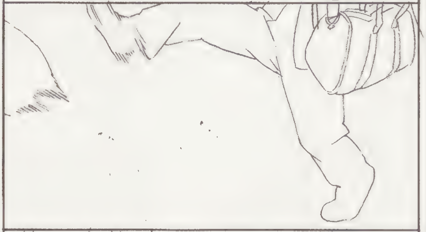
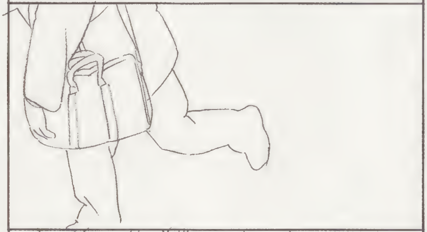
マッドハウス

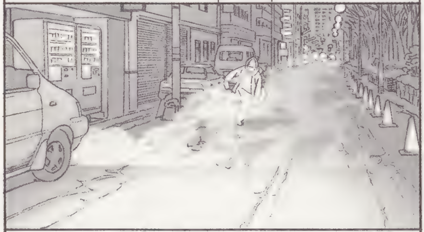
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
344		ブツブツ言いつつ ボトルを呷る ギンちゃん。 渋滞して止まっている 車のドアが開き、 若い男が下りてくる。	ギン 「クズクズって、 ブスが何言やがる」	
		ガードレールを跨いで、 電話ボックスに 入ろうとして ギンちゃんと目が合う。		
		男は胡散臭げな目で ギンちゃんを見ながら ボックスに入る。 ギンちゃん、 のろのろとバッグを 引き寄せる。		
				12+0

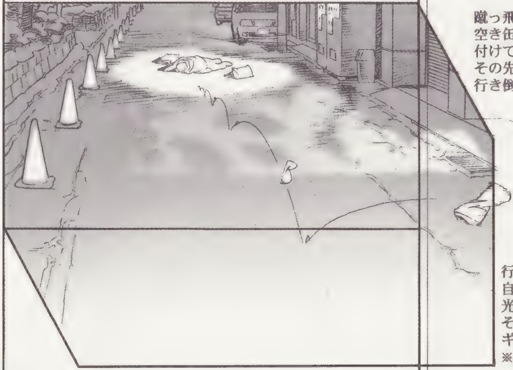
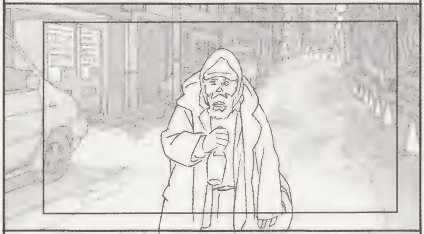
(　　　)

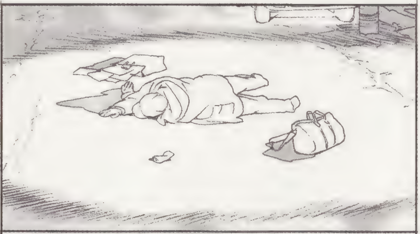
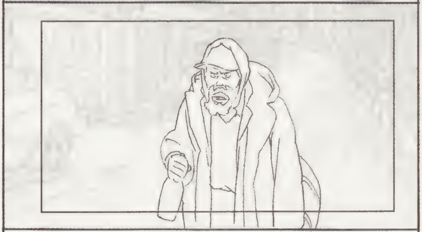
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
345		引き寄せられる バッグ。		
		幸せそうな 例の夫婦の写真が 見える。		3+0
346		派出所。 赤い目玉が光る顔の ように見える。 カットいっぱい 車の走行音が高まる。		3+0
347		派出所を見上げて ギンちゃんが 立っている。 背後を車が一台 通り過ぎる。		
		遠ざかる走行音。		2+0

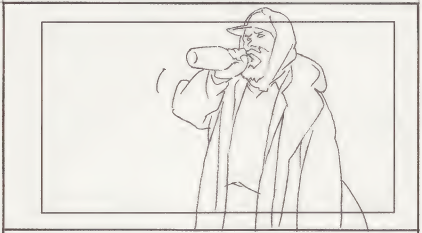
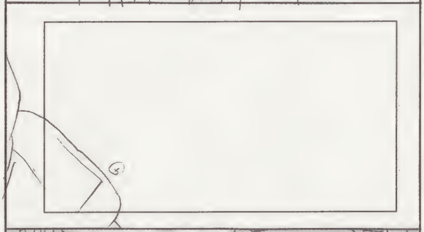
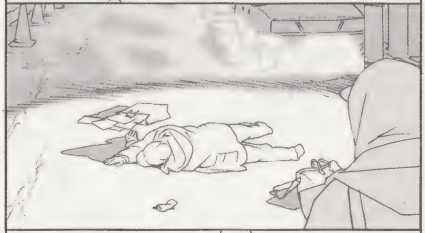
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
348		派出所、引き。 奥の大通り、切れ間無く 車が走っている。 さらに奥、東京タワーが 少しばかり見える。 		
		警官がドアを 開けて出てくる。	警官 「何か？」 ギン 「……クズを 捨てたいんだが」	
		警官が所内に とって返す。		7+0
349		ゴミ箱を差し出して いる警官。		1+12
350		C.348同ポ。 派出所、引き。	ギン 「……ちょっと 小さいかな……」	3+0

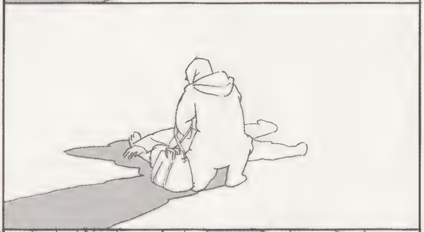
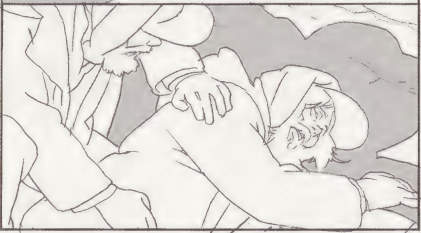
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
351		道路脇に置かれた ゴミ袋。 排水溝から湯気が 出ている。	ギン（OFF） 「クーズクズクズ クズにんげん！ （"げん" で蹴り）、 だチキショウめ！」	
		ギンちゃん IN して、		
		ゴミ袋の一つを 蹴飛ばす。	ボスッ！	
		すでに相当酔って おり、足元は おぼつかない。	画面外、袋が破れて 中身の缶が転がる音が 聞こえる。 カラン、カラン！	
		↓		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 351		↓ 大きくよろける。		7+12
352		A.C. 千鳥足で悪態を付きながら歩いてくるギンちゃん。 排水溝から流れる湯気。 奥の通り、時折車が横切る。	ギン 「野垂れ死に！？ 上等じゃねぇか！	
			↓	
↓		前カットで 蹴っ飛ばして 散乱したゴミ、 その空き缶を 蹴り飛ばす。 ↓	死にゃあ一緒だ ↓	

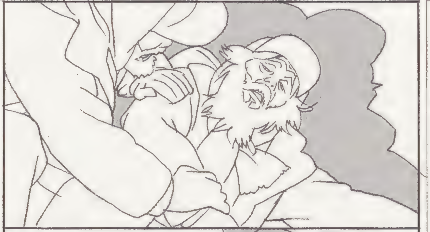
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
352			キショウ！」 カンッ！	8+0
353	 排水溝からの湯気とカラーコーンの赤いライトの列、 そしてギンちゃんそっくりの行き倒れ、 という取り合わせが不気味なムードを醸し出す……感じにしたい。	蹴っ飛ばされた 空き缶が転がる。 付けて PAN.UP、 その先に、 行き倒れがいる。 行き倒れは右脇にある 自動販売機の煌々とした 光に照らし出されており、 その外見は、ひどく ギンちゃんに似ている。 ※服の色等はほぼ同じにします。	カンッカンッ カランカラン……	4+0
354	 	C.352 寄りフレーム。 ギョッとして 立ち止まる ギンちゃん。		2+0

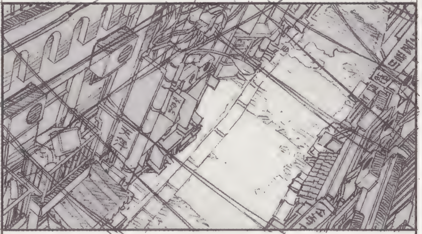
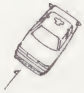
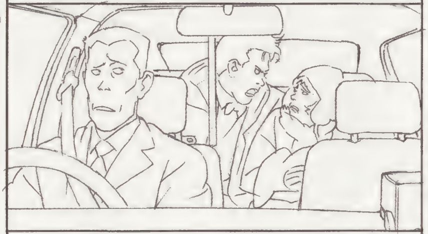
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
355		行き倒れ、寄り。		3+0
356		C.352寄りフレーム。 ギンちゃん、 行き倒れの姿が 自分によく似ている ことに気が付き、		
		改めて自分の姿を 見直し、		
		酔った目をすがめて もう一度行き倒れの 方を見る。 酔いのせいか幻覚か、 これが現実なのか 自信が揺らぐ。 その時背後で車が 一台通過。		
↓		背後の通りを 振り返ると、その時 また車が通過。 ↓		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
356		酒を呷り勢いを付け、		
		小走りで近寄る ギンちゃん。 OUT。		
				11+0
357		C.355 兼用。 ギンちゃん IN 気味で 駆け寄って、		
355 フレーム				

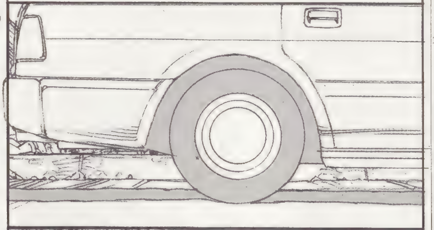
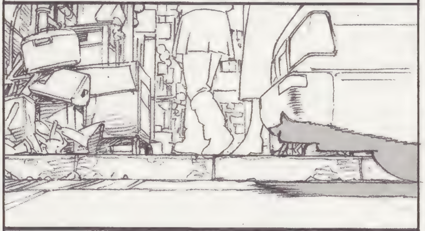
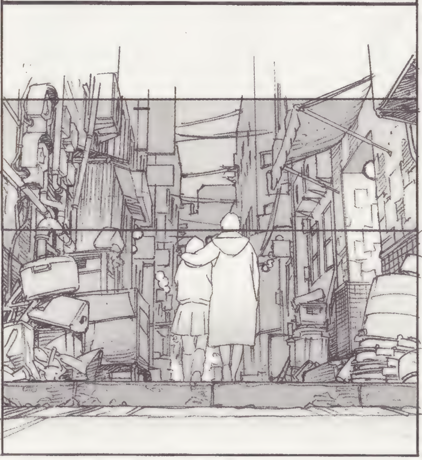
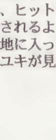
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
357		↓		
		酒瓶を脇に置き、 行き倒れのそばに しゃがみ込んで		
			ギン 「だ……大丈夫か！？」	
		抱き起こす (抱き起こしかける まで)。		5+12
358		A.C. 抱き起こすとそれは 頭は蓬髪、 ボロボロの衣服、 見るからに ホームレスの 老人である。 ↓		

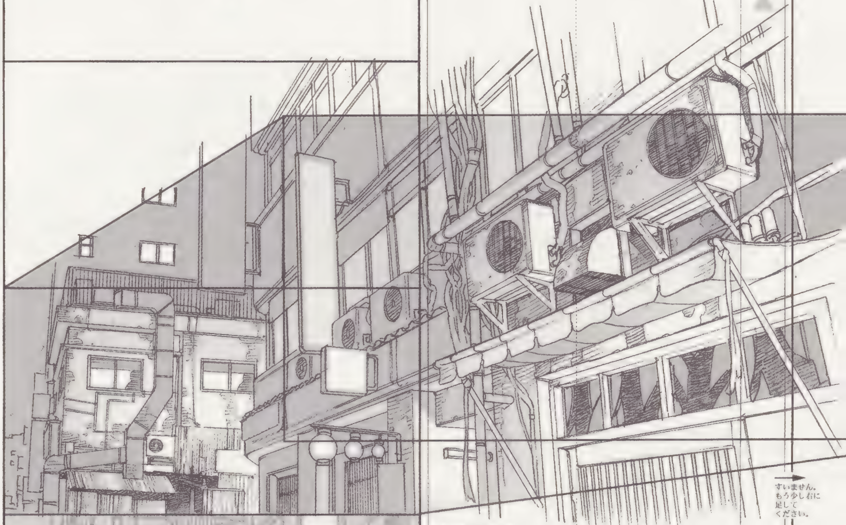
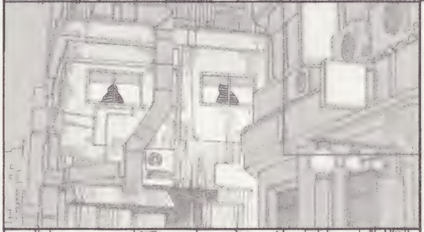
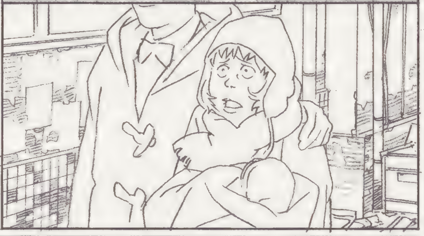
( )

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
358		老人、震えながら頭を持ち上げ、苦しげに言葉を口にする。	ギン「しっかりしろ爺さん！」	
			老人「……さ……最後のお願いをしていいかな？」	
9		※フレームが苦しいようならちょっと付けましょう。	ギン「どうしたんだ!?」	9+0
359		老人、ギンちゃんが脇に置いた酒瓶を震える指で差す。		
			老人「……ひ……一口下さい」	4+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
360		雑居ビルが建ち並ぶ薄暗い街角、俯瞰。 路地の奥、排水溝から湯気が流れている。		
		タクシーがゆっくりとINして止まり、		
		ドアが開く。		5+0
361		タクシー車内。 ヒットマンが強い調子でミユキに話しかけている。 まるで分からない言葉とヒットマンの様子にびびっているミユキ。 清子は相変わらず泣いている。 客席のやりとりに怪訝そうに聞き耳を立てているタクシー運転手。	ヒットマン 「ホデール・コモ・ジョラ、ケラ・ベベール・ラ・レチェ、ノ？」 (2+12) (「お乳が欲しいんじゃないのか !?」)	
		※ヒットマン、ミユキのコートを羽織っています。コートの前閉じておいてください。 タクシーのラジオから、シーンには不似合いな落語のライブが流れている。 ※このタクシー運転手は落語ファンという設定です。	(〜 4+12) ヒットマン 「(一転して優しい調子で)キエレ・ラ・レチェ、ノ？」 (1+12) (「いるのか？」)	

(　　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
361		相手の優しい調子に賭けるように、訳も分からず闇雲に頭を縦に振るミユキ。		
362		ドアが閉まる音がして、タクシーが走り去る。	バムッ！！	7+0
		PAN.UP. と、ヒットマンに促されるように路地に入って行くミユキが見える。		
		路地は汚く、奥はやはり排水溝から上がる湯気にくもって不気味な様子。 O.L. 		

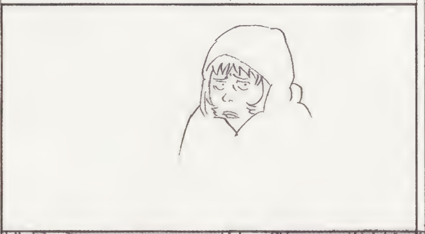
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
362		※こんな感じで湯気。		8+12 (O.L.3+0)
363	 	不気味な路地 PAN+T.U. 壁に設置されたエアコンの室外機がこちらを見返しているように見える。一番奥の建物もやはり人の顔を思わせ、その目に当たる窓の中で人影が動いて、こちらを見たような感じになる。		6+0
364		歩く二人、FOLLOW。※BG部分のみパースに沿ってT.B.するだけで何とかなると思います。前カットで建物に見られたような気がして、視線を転じるミユキ。		

すいません。もう少し右に足してください。

(　　)

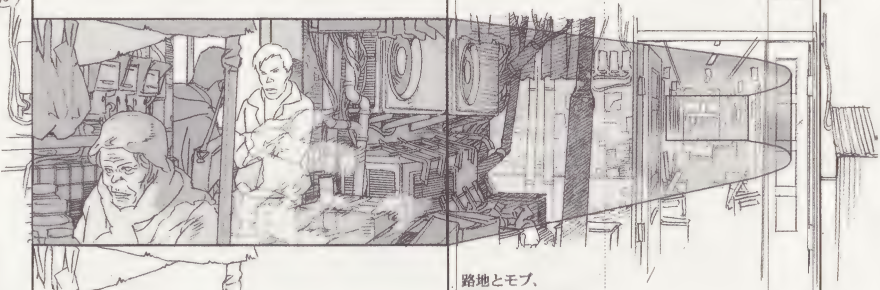
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME

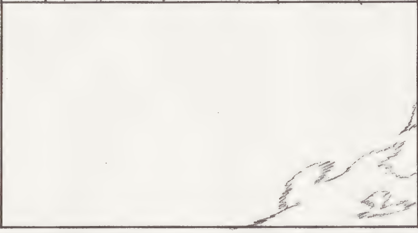
364



365

2+12





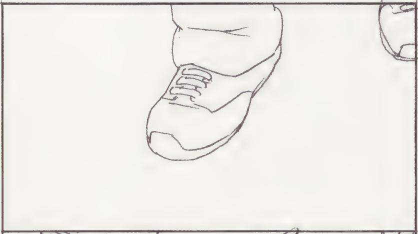
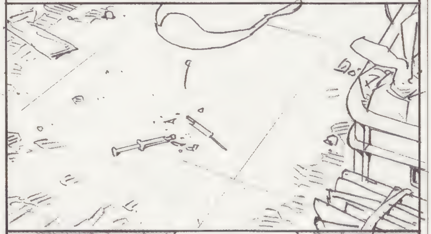
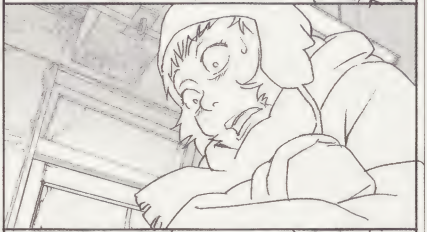
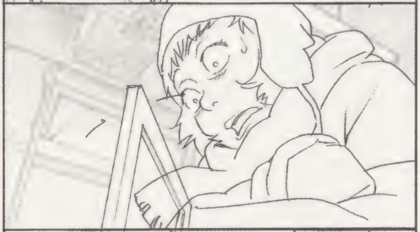
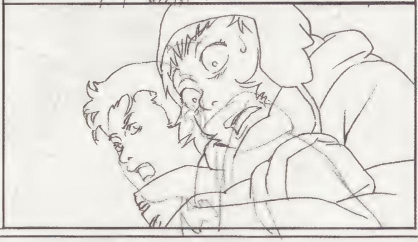
路地とモブ、
PAN + T.U.+3D?
行き違う人や佇む人々は
皆外国人らしく、
どこの言葉ともつかない
会話が漏れ聞こえ、
日本とは思えない空間
である。

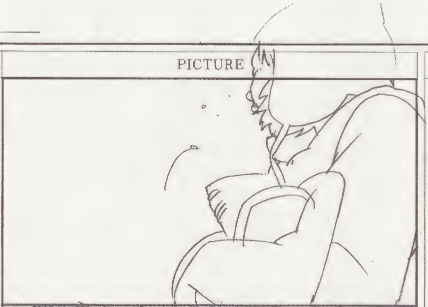
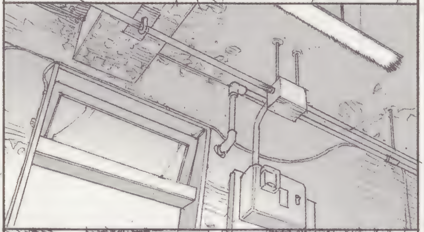
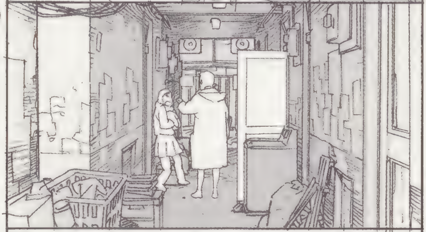
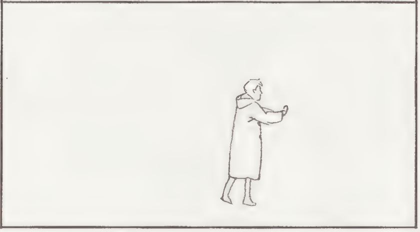
ずっと奥まで
PAN+T.U.していって、
奥に見えるアパートの
中までカメラが入ってゆく。
※方法は相談。

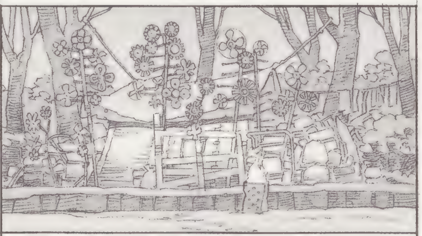
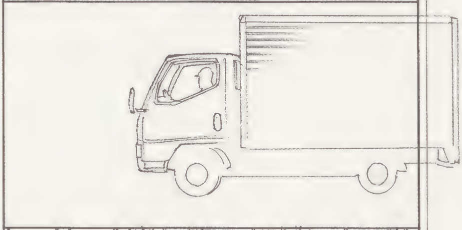
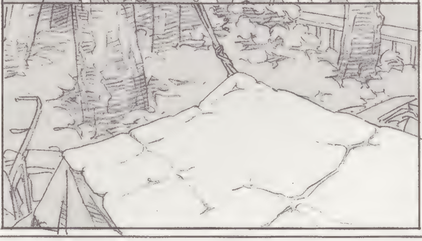
カット尻でガラス状の
ものを踏み割る音が
聞こえる。

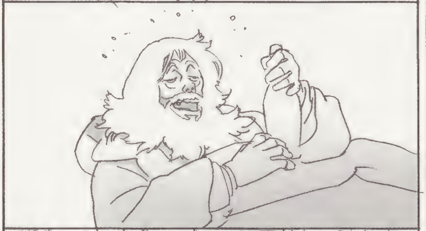
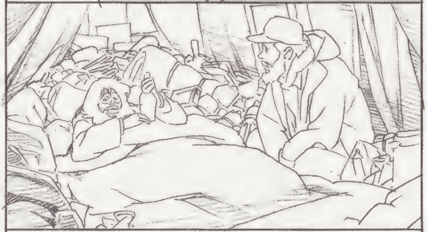
S.E.
パキンッ！

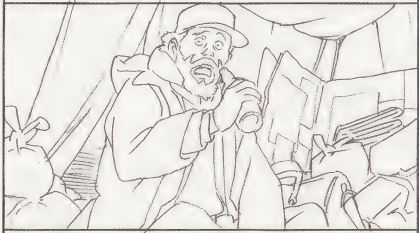
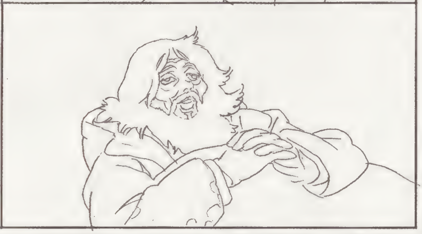
9+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
366		ミユキの足元、 アップ。 足を上げるとそこには 捨てられた注射器。		
				2+12
367		恐怖に固まった ミユキ、アオリ。	ヒットマン（OFF） 「マリア、ムヘール！ テネモス・ビシタ！」 *(「マリア！お客さんだ。 頼む！」)*	
		奥に見えるドアが 開き、		
		ヒットマンがミユキを 覗き込むようにして 何ごとか口にする。 ↓	ヒットマン 「エントラ！」 *(「入れよ」)*	

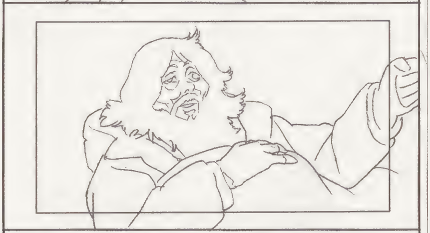
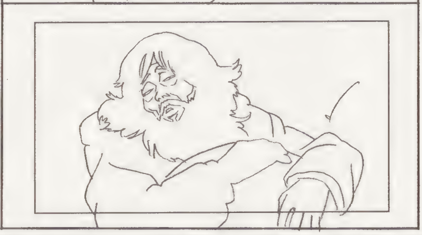
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 367		↓ ミユキ、ヒットマンの 言葉に弾かれたように、 体を起こし次カットへ。		4+0
		※原図、こんなです。		
368		A.C. ミユキ、抵抗しようと するが、ヒットマンに 捕まれ強引に部屋に 押し込まれる。	ミユキ 「あ……あたしをどっかに 売りとばす気だろ！」 ヒットマン 「トランキラ、 ノ・ボイ・ア・アセールテ ・ナダ・マロ。パサ！」 (「何もしないから 入れよ！」)	
			ミユキ 「誰か助けて！ たすけ………」	
		清子の泣き声と ミユキの悲鳴を残して 二人は中に消える。		7+12

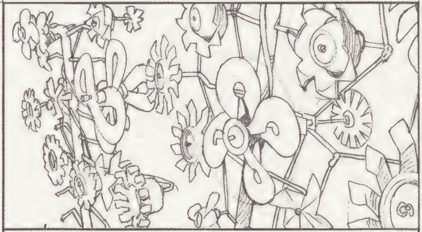
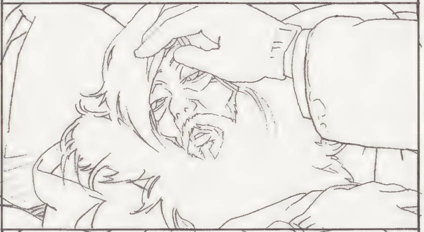
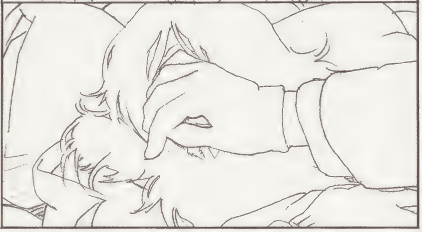
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
369		公園の木立の間に 作られた段ボールハウス。 その周りにはたくさんの 風車が取り付けられ、 カラカラと音を立てて 回っている。 段ボールハウスの前の 一斗缶で焚き火が 燃えている。		
		奥の通りを車が 行き過ぎる。 OUTするのが 2+0あたり。		
		※通りの奥、 明るいレストラン みたいな感じ。		5+0
370		段ボールハウスの 風車、寄り。 ほとんどが空き缶や カップ麺のドンブリを 利用した手作りの 風車である。 ※風車は3D。 (老人の小さなラジオ から) かすれた音で 「第九」が流れている。		
		※風車の奥こんな感じです。		3+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
371		老人の段ボールハウス内。 喉を鳴らして ギンちゃんの酒を飲む 老人。 酒が入り恍惚とした 表情になり、 土気色の顔に少し 赤みさえ差す。 ※少し漫画っぽい表現が欲しいので、顔色のO.L.だけでなく、光が差したような特殊な表現もしようと思います。		
			老人 「ハァ〜〜〜ッ……」	5+0
372		狭く汚い段ボール ハウスの中、 横たわった老人、 その脇にあぐらを かいているギンちゃん。	(〜 1+12) 老人 「……畳の上で 酔っぱらって死ぬ のが夢でしたが…… *(酒瓶をギンちゃんに手渡しながら)* おかげで半分 幸せです……」	
			ギン 「これも…… 何かの縁だな」	
		ギンちゃん、酒瓶を 受け取って呷る。	(〜 10+0) 老人 「随分長く 生きた気も しますが…… ↓	

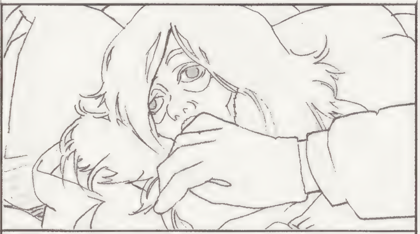
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 372			↓ 私はいてもいなくても いいクズ人間でした」	
		聞きながらさらに 酒を呷る。		17+0
373		酒瓶を口から離し、 老人を見返す ギンちゃん。 ハナちゃんのセリフとの 奇妙な符号に内心 少し狼狽した感じです。		
			ギン 「……寂しいこと いうない」	2+12
374		C.371 同ポ。 ギンちゃんを 見返している老人。 といっても老人の目は ロンパリなので どこを見ているのかは よく分からない。	老人 (〜 1+0) 「あなたは何だか ……若い頃の 私にそっくりだ」	5+0

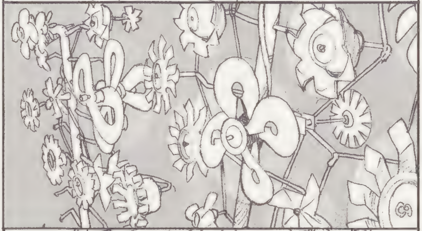
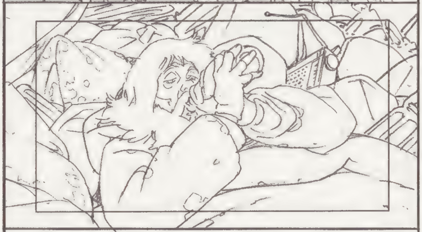
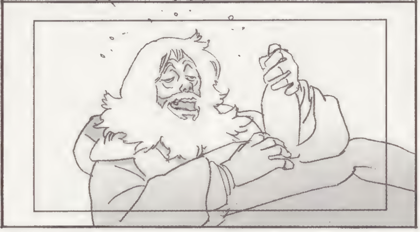
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
375		C.373同ポ。 老人の言葉に嫌な 気持ちになるが、 リアクションに困り ポリポリと顔を掻く ギンちゃん。		
			老人（OFF） 「そのあなたを 見込んで……」	3+0
376		C.372同ポ。 言いつつ、胸元から 小さな袋を 引っ張り出す老人。	老人 「最後のお願いを していいかな」	
		何ごとかと身を 乗り出すギンちゃん。		3+12
377		震える老人の手と袋を なめてギンちゃん。 ※このBG、多分C.373を 大きめに作成すれば兼用 できると思います。 ↓	老人 「これを始末して ください…… 私の身元が分かると 迷惑がかかる人たちが いる……」	

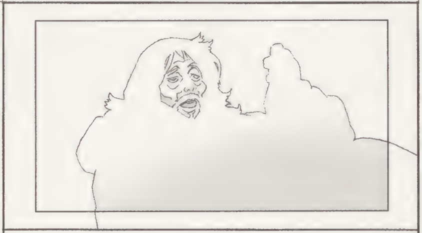
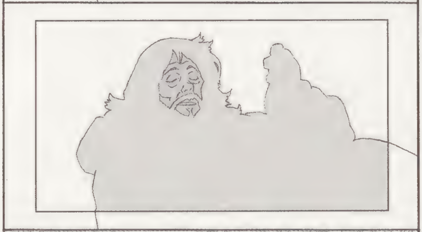
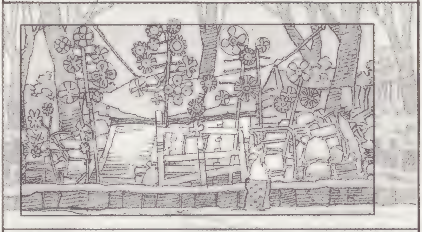
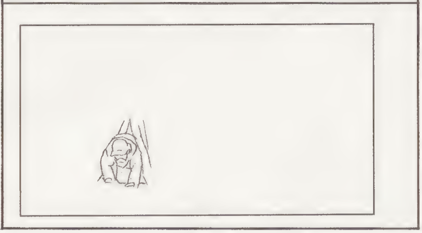
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
377		老人の言葉はまったくもって他人事ではないギンちゃんである。	ギン 「……分かる (～11+0)	
			……イヤ、分かった！	
		ギンちゃん、老人の袋をしっかりと受け取る。	きっちり 始末してやる！！」	13+0
378		C.374同ポ寄り。 老人、にっこりと笑い、力無く腕を落とし息を引き取る。		
				3+12

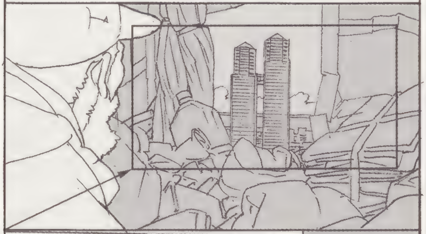
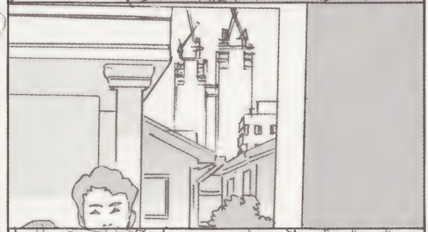
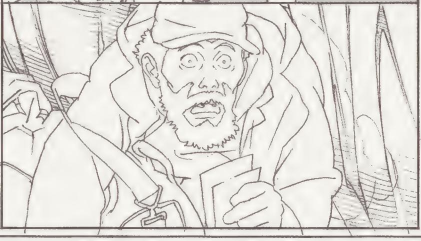
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
379		C.370同ポ。 ゆっくりと止まりかける風車。 ほとんど止まる寸前まで。		2+06
380	 	C.372同ポ。 大きく溜息をついて、 合掌し、 老人の目を閉じてやろうとするギンちゃん。 		5+0
381	 	安らかな死に顔の老人、 アップ。 ギンちゃんの右手が目を閉じてやる。 ↓		

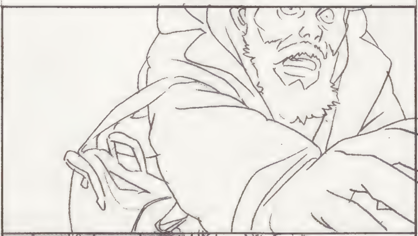
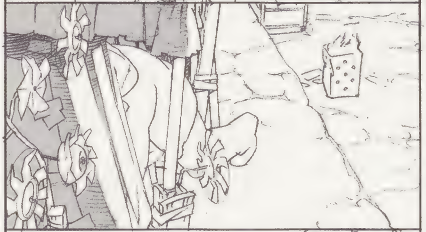
( )

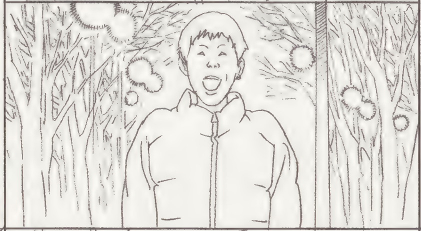
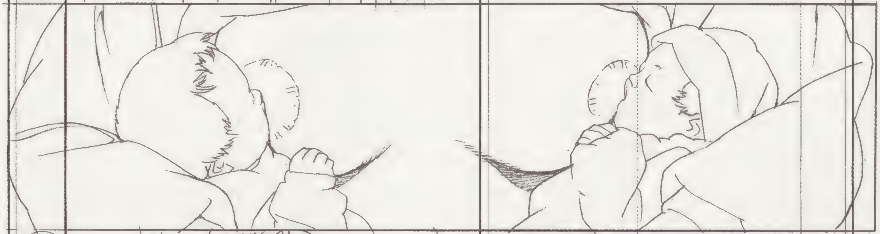
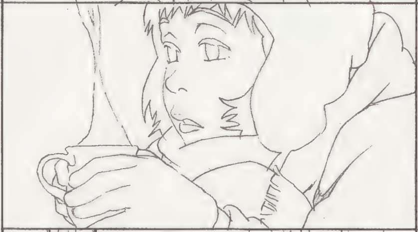
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
381		↓ と老人の目が大きく開いている。		
		右手OUT。	ギン 「うあっ！」	1+12
382		C.372同ポ。 驚いてしりもちを付くギンちゃん。		
		ギンちゃんの方に顔を向ける老人。	老人 「あんたも達者でな……	
			……それで最後の……」	6+0

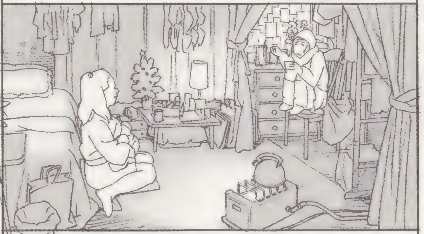
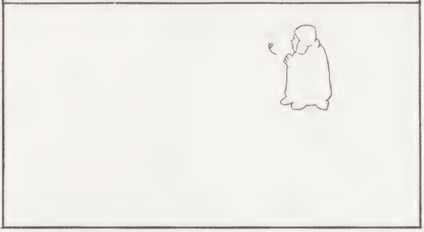
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
383		C.373 同ポ。 酒瓶を差し出し 老人の言葉を 引き継ぐギンちゃん。		
			ギン 「お願いだろ」	2+0
384		C.370 同ポ。 再び回っている風車。		1+12
385		C.371 同ポ寄り。 酒をゆっくりと 飲み干す老人。 再び顔に光が差す。 ※芝居自体は C.371 を兼用。		
↓		↓	老人 「ハァ〜〜〜ッ」	

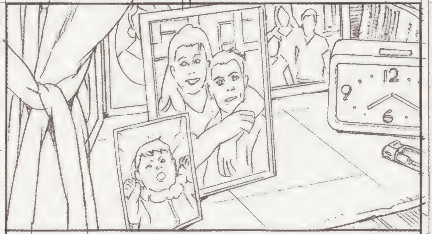
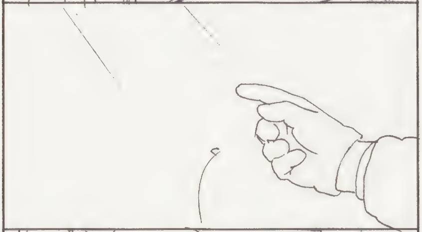
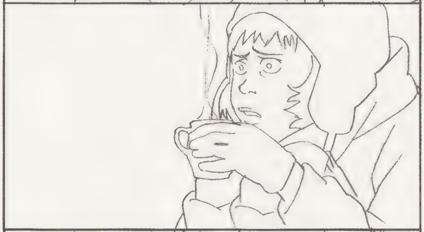
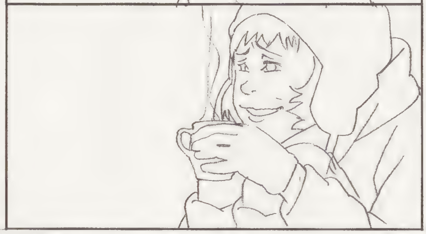
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
385			老人 (～3+12) 「ほいじゃあ… さようなら」	
		老人が目を閉じるとともに差していた光がF.O.		8+0
386		C.369同ポ寄り。完全に動きを止めている風車。		
		入り口からギンちゃんがノロノロと出てくる。	(～5+0)	

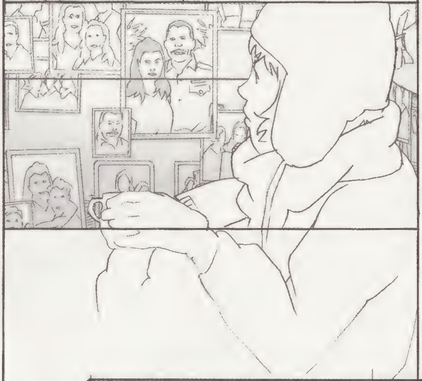
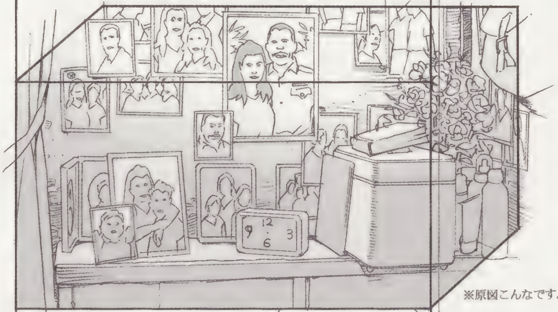
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
386		と、何かに気づいた 様子で慌てて中に 半身を戻す。		9+12
387		A.C. ギンちゃんなめて 段ボールハウスの壁、 そこに貼られた 不動産の大きな広告。 外観に特徴のある 高層マンションの イラストが描かれている。 【絶景の眺望！ 至近の都会！ セレブレート月島 誕生！】 広告にT.U. （ギンちゃん少しだけ 密着有り） O.L.	FIX 1+0 T.U. 0+18 残り FIX	4+18
388		例の写真。 寄った絵から Q.T.B.して 写真全体を見せる。 	Q.T.B 0+6 写真全体 2+0 ギン（OFF） 「……これだ」	5+6
389		段ボールハウスの 入り口から上半身 だけ中に入れている ギンちゃん。 カット頭、写真を 下ろす。		

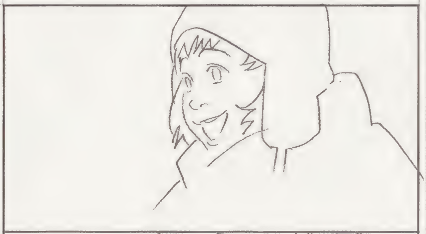
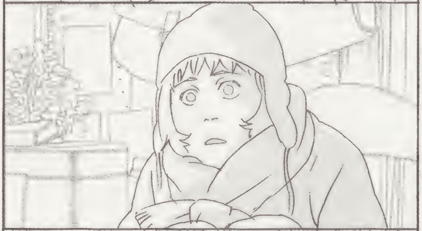
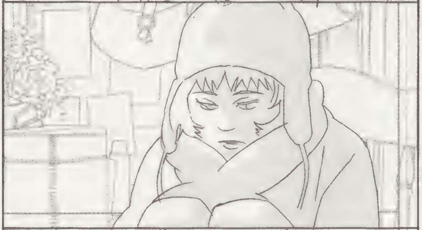
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
389		手前に大きく手を伸ばして広告を取ろうとする。		2+0
390		段ボールハウス、外。入り口からギンちゃんの半身だけが出ている。	S.E. ベリベリッ （広告を破り取る音） ギン（OFF）「ありがとよ、爺さん」	
		奥で小さく燃えていた焚き火に、突然雪が投げ込まれる。		
		倒れて火が消え、煙を上げる。		
		何ごとかと振り返るギンちゃん。		6+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
391		ギンちゃんの背後に ５人の少年たちが 立っている。 左からＡ、Ｂ、Ｃ、 Ｄ、Ｅ。 ギンちゃんと 少年たちの間に、 煙流れている。		3+0
392		中央の少年Ｃ、寄り。	少年Ｃ 「ボクたち、年末の 大掃除に来ました」	3+0
393		清子が浅黒い肌の大きな乳房を 無心に吸っている。 PAN ← 反対側の乳房にはその女性の 子供らしき赤ん坊がぶら下がっている。	FIX 3+0 PAN.1+12 FIX 2+12	7+0
394		その様子を 不思議そうに見ている ミユキ。 両手で持った コーヒーカップから ほんのり湯気が 上がっている。	（～1+12） ミユキ 「いいな……巨乳」	3+12
395		ふくよかな南米系の その女（以下マリア） が二人の赤ん坊に 授乳している。 ↓		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
395		マリア、赤ん坊から 顔を上げてセリフ。	マリア 「コモ・セ・ジャマ・ ラ・ニーニャ？」 (1+9) （「赤ちゃんは 何ていう名前？」）	3+0
396		アパートの一室、引き。 ミユキ、言葉が 分からず、大仰に肩を すくめて右手を上げ “オー、ノー”という ジェスチャーを してみせる。		
		マリア、再び赤ん坊に 顔を戻してセリフ。	マリア 「ブエノ、ポブレ・ ニーニャ・ノ・ ネセシータ・アブラール」 (2+18) （「赤ちゃんに言葉は 必要ないわね」）	
		せっかく話しかけて もらったのに 何も答えられず、 何だか悪いなと思う ものの、かといって 何か話しかけようにも 言葉が通じないので どうしよう…… と思っているうちに 変な間（2+12）があく。 と、ミユキ、 たくさんの写真に気づく。		
				9+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
397		タンスの上の写真。 マリアと先ほどの ヒットマンが 仲むつまじく写っている。		
		ミユキの右手が INして彼を指さす。	ミユキ（OFF） 「あ〜……あ〜 ダンナさん？」 マリア（OFF） 「セ・ジャマ・マリオ」 （「マリオっていうの」）	5+0
398		マリア、寄り。	マリア 「アウンケ・ノ・ロ・ パレスカ・エス・エル・ パードレ・デ・ラ・ニーニャ」 （「あれでも赤ちゃんの お父さんなんだけど…」）	3+0
399		聞いているミユキ。	マリア（OFF） 「エス・コモ・ウン ・ニーニョ・グランデ」 （「…私の大きな子供 みたいなものなの」）	
		さっぱり意味が 分からず、曖昧に 笑う。		

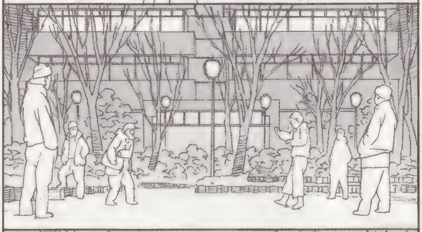
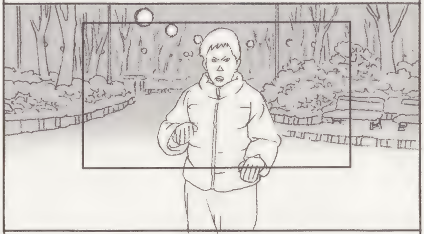
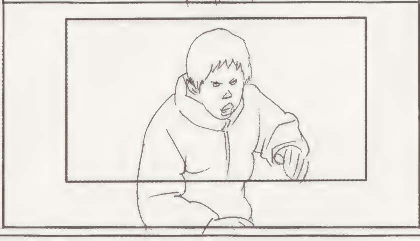
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
399		写真に目を戻し、		
		他の写真に目を転ずると中央に大きめな写真。（ミユキにつけてPAN.UP.）マリアと父親らしき男性が写っている。	マリア（OFF）「エス・ミ・パードレ（「お父さんよ」）aaa…… my father……aaaa…ケィサツ」	
		※原図こんなです。		
		ミユキ、「ケィサツ」という言葉に気が付き、		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
399		パッと明るい顔になってマリアの方を振り返る。	ミユキ 「お父さん、 ケイサツ！？ マイファーザーも ポリスマン！！」	15+12
400		通じたらしく マリアの顔も パッと明るくなる。	マリア 「father... policeman!?」	2+0
401		ミユキ、ふと我に返って 何かを思い出し、 明るい顔が一転して 暗い表情に変わり、 膝を抱くようにして 小さくなる。 付けて PAN.DOWN. 顔の向きの変化で影の 面積を大きくして、 内面の変化を出します。		
			ミユキ　　（～ 2+12） 「でも……	
			お父さんが逮捕する のはアタシなんだ……」	8+0

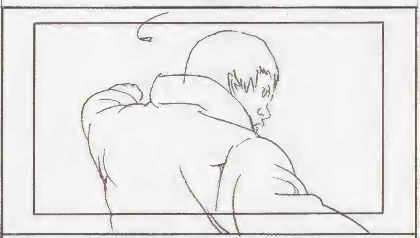
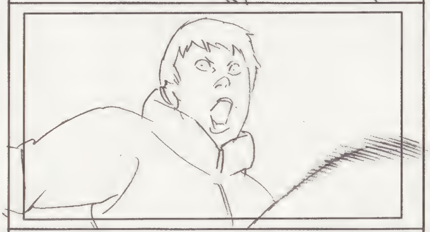
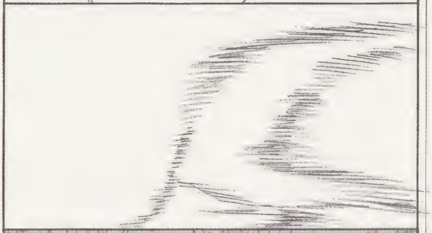
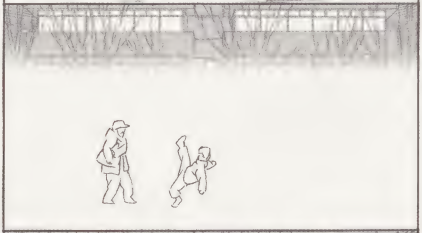
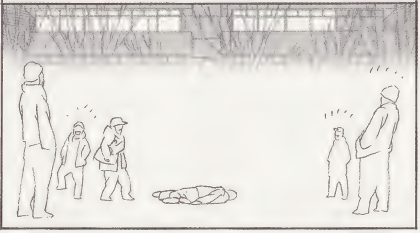
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
401		※原図、こんなです。		
402		少年Cの軽快な フットワーク。	※カンフーものの パロディみたいな 音楽欲しい。	
				3+0

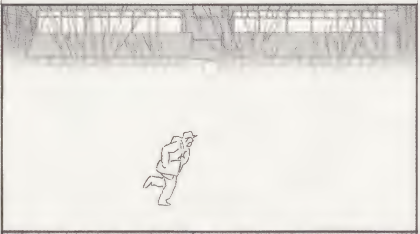
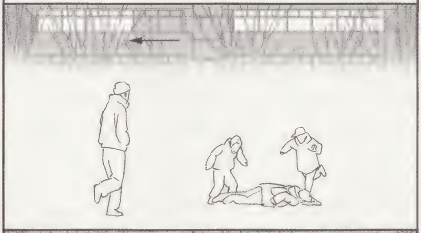
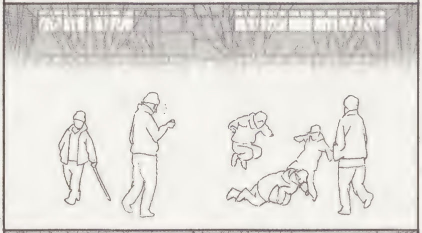
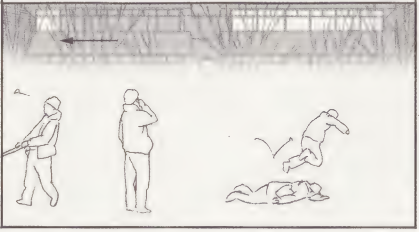
( )

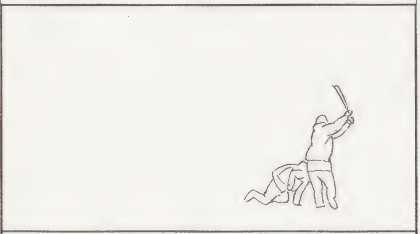
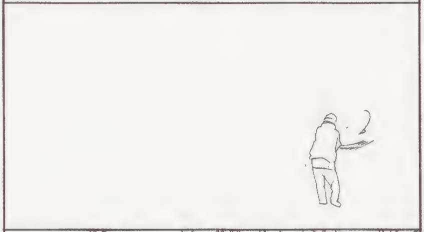
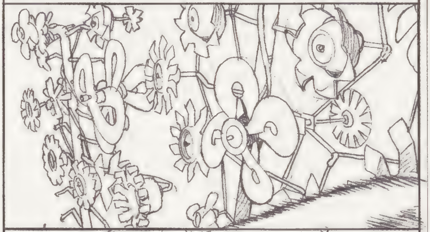
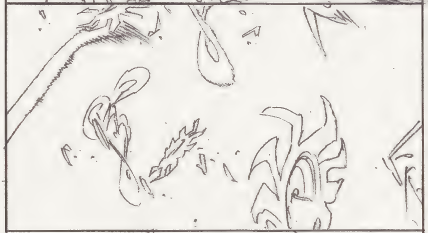
マッドハウス

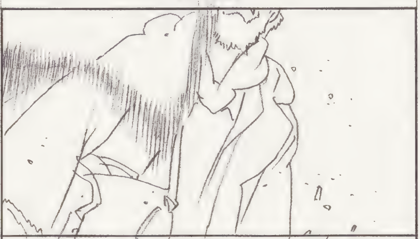
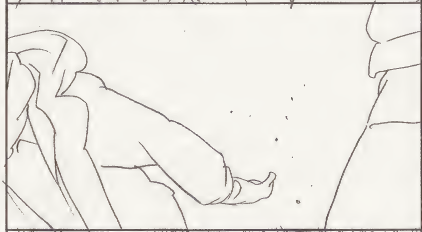
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
403	 	左右に目を配りつつ、 ジリッと後退る ギンちゃん。 少しばかり T.B.		2+12
404		ギンちゃんが 少年グループに囲まれ ている。 画面左から、D、E、 C、B、A。 ※すいません。AとEに それぞれ鉄パイプと角材を 持たせて下さい。 こんな感じです。	このカット格闘ゲーム風の 画面です。 奥にあるビル、その明かりの ついた窓が「パワー」の ゲージのよう。 ※レイアウト時「ゲージ」の 刻みをもう一つ増やします。 要するに窓をもう一つ増やす、と。	3+12
405	 	少年Cが、 奇声とともに、サッと 回転して蹴りを 繰り出す！ 動きに付ける感じで T.B.		

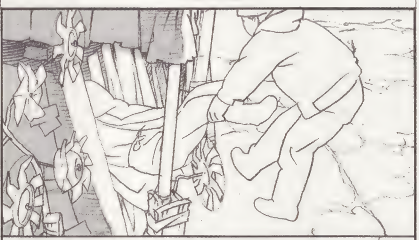
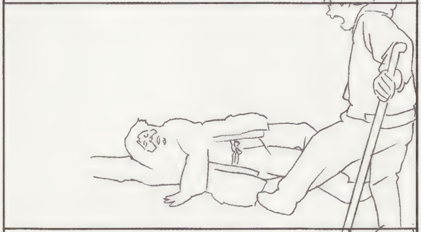
( )

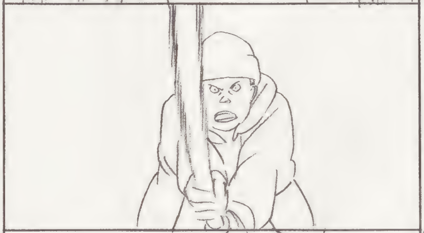
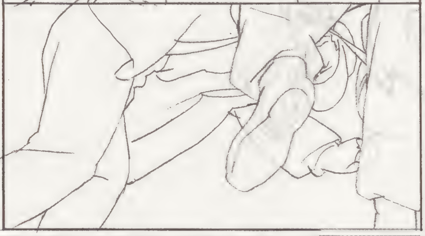
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
405		↓		
			少年C 「アチョウ ワァッ！！」	
		このカットは大迫力で。	ブオッ！	1+18
406		C.404同ポ。 少年Cのキックは ギンちゃんに遠く 掠りもせずに空を切り、 バランスを崩して Cはバタリと倒れる （なるべく不様に）。 ビルの「ゲージ」が ２つ消える。		
↓		他の少年たちからは、 さめた笑いが起こる。 ↓	A、B、D、E 「ははははは」	

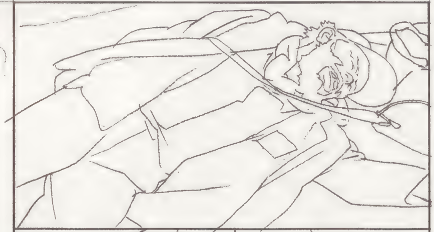
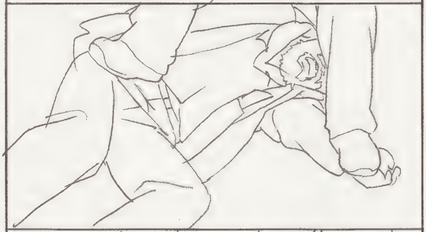
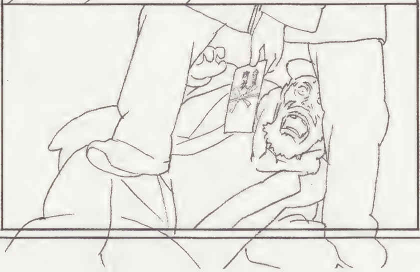
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
406		それをきっかけにする感じで、ギンちゃんがダッと走り出す。		
		が、倒れていた少年Cに足を取られてやはり不様に転ぶ。	ギン 「ワッ！	
		ビルの左のゲージが二つ減る。 そこへ少年Bが駆け寄ってきてギンちゃんの横腹を	でっ！！」	
		思い切り蹴り上げ、	ドスッ！ ギン 「ウグッ！！」	
		すかさずCが跳び蹴りをくわえる。 さらにゲージが二つ減る。 少年Dがギンちゃんに近づく途中で携帯電話が鳴り、電話に出る。 Eは老人の段ボールハウスを襲うべく、左へOUT。	ボコッ！ ギン 「ギャッ！！」 D「オオッ 久しぶりじゃん」	(〜7+12)

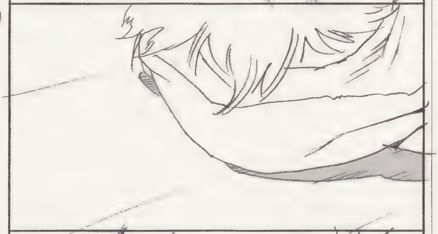
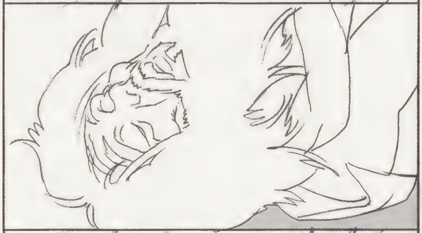
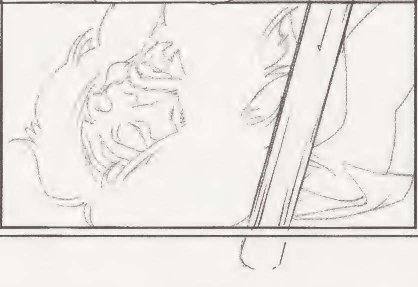
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
406		カットラスト、 Aが角材でギンちゃんを殴りかける。 殴るまでは見せず、 次カットにつなぎます。		
				10+0
407		C.370同ポ。 少年Eの鉄パイプが老人の風車を叩き壊す。 前カットとA.C.風。		
			S.E. ドガシャッ！	0+12
408		ギンちゃんの顔を、		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
408		少年Bの足が 蹴り上げたところを (付けてPAN.UP.)、	ドカッ！ ギン 「グッ！」	
		すかさずINした Aの角材が襲う。		
			ボグッ ギン 「ギャッ」	
		ギンちゃんOUT。 Aも殴った反動で右へ OUTさせて下さい。		
		その奥ではDが 携帯電話で話している。	D 「エ？今？ 大掃除してる」	4+0

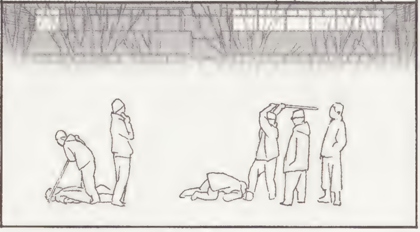
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
409		C.390同ポ。 少年Eが 段ボールハウスから 老人を引っ張り出す。 Eは老人が死んでいる とは知りません。 老人、死体になって いるので相当重たい はずです。 かなり体重をかけて 引っ張り出す感じです。		
		このカット、あまり 真面目に描くと ただ陰惨な感じに なるので、 老人の表情を とぼけた感じにして、 ポーズの付け方も 少々ふざけたくらいの 感じにしてください。	E 「寝てんじゃ ねえよ！」	
				
		Eが脇に立てておいた 鉄パイプを取り、 振り上げかけた ところで次カットへ。		2+0
410		A.C. E、鉄パイプを構えて、 ↓		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
410		振り下ろす。	E 「おりゃ ああっ！」	
				1+06
411		少年Aのキックが 四つん這いになって いるギンちゃんの 右腹部にヒット。 前カットの流れを つなぐ感じです。		
			ドスッ！ ギン 「ンギャッ！」	
		蹴り上げられて転がる ギンちゃんに付けて PAN。		

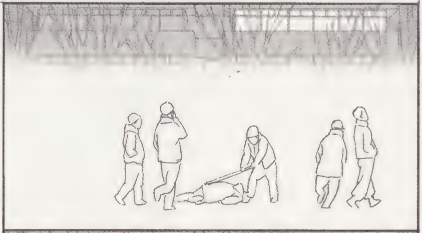
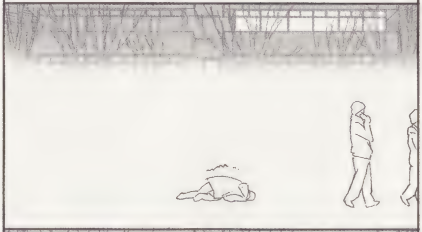
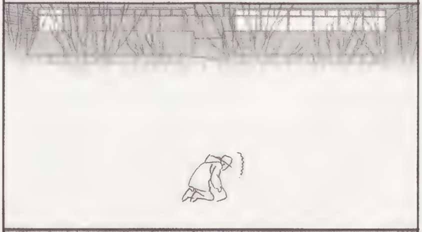
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
411		仰向けになったところをBがINして足蹴にする。 腹を踏み、左手を踏みつける。		
			ドスッ ギン 「グッ！」	
				
		B、ギンちゃんの上着の内ポケットから覗いていた白い封筒を取り上げる。 それはのし袋で“お祝い”と書かれている。		
		Bの動きに付けてPAN.UP.	ギン 「あ！バカ！	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
411		起き上がりかけたギンちゃんの顔めがけてAのキックが飛ぶ。当たるまで見せません。	それはやめろ！！」	5+0
412	  	(前カットの流れをついだ感じで)倒れる老人の頭。 すかさずEの鉄パイプがINして地面を突く。	ドンッ ドスッ	0+18

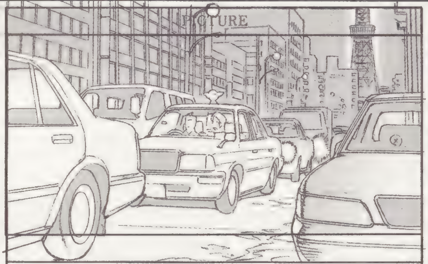
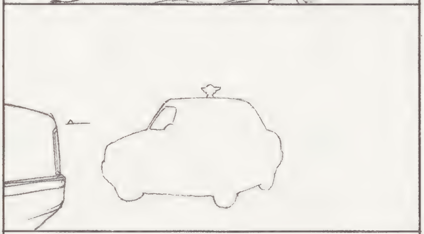
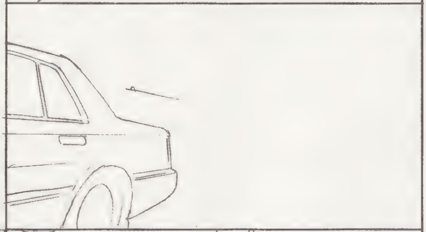
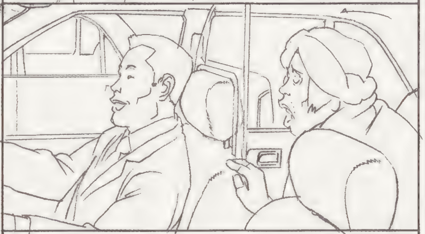
(　　)

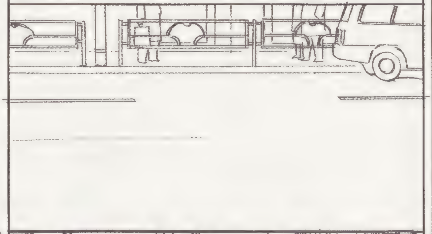
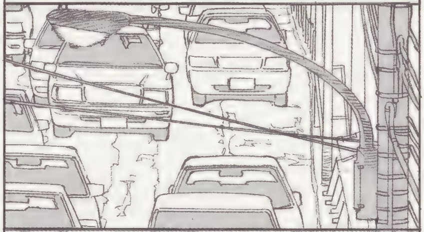
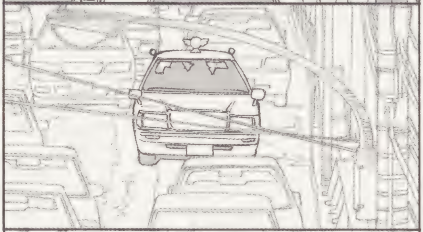
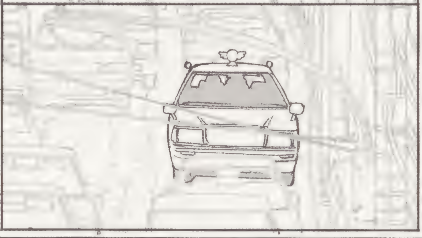
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
413		倒れた老人に 覆い被さって 毒づいているE。	E 「起きれよ！ ジジィ！ 死ぬ時間だぞ！！」	
		画面下から携帯を かけながらDが INしてくる。		
			D 「エ？ キヨちゃん 来てんの！？ 行く行く！」	5+12
414		C.404同ポ。 Dの言葉をきっかけに 少年たち、去る。 Aが、これが最後と ばかりに角材で 思い切りギンちゃんを 一発殴る。 ↓	E 「キヨちゃんたち 近くで飲んでるって！」	

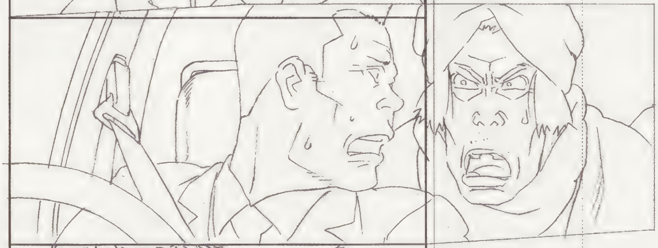
( )

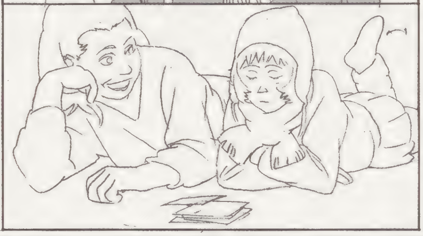
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
414		↓	ギン 「ウゲッ！」 C 「大掃除終了！！」	
		少年たち OUT。	(～8+12)	
		ボロボロになった ギンちゃんが渾身の 力を振り絞って 立ち上がる。		
		それに合わせるように パワーのゲージが 少し復活してゆく。 よろけながらも 少年たちの後を 追って OUT。		
			ギン 「返せ…… そ、それだけは 返せ！！」	17+0

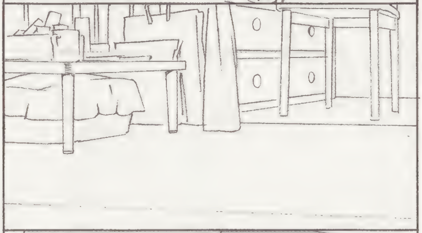
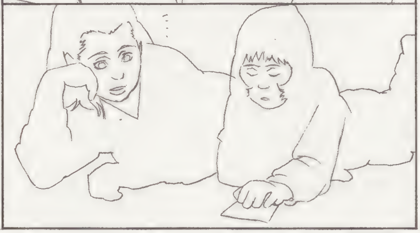
(　　　)

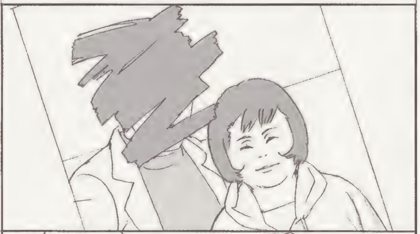
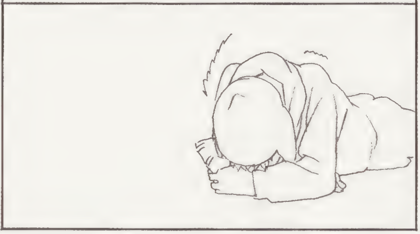
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
415		混雑している車道。 遠景に東京タワー。 車列の中にハナちゃんを乗せたタクシー （画面左から２台目）。 ヒットマンとミユキを拾ったタクシーである。		
		信号が変わったらしく、 一番左手の車が 動き出してOUT。 ハナちゃんを乗せた タクシーが続いてOUT。	運転手 （〜 1+12） 「そうねぇ、 外人の旦那さんは エラクご機嫌斜めでしたねぇ」	
				6+12
416		タクシー車内。 身を乗り出して ハナちゃんセリフ。 会話は前のカットから 繋がっています。 ウィンドウの外、 併走する車少し スライド（→）。 コンテの絵が ラスト位置くらい。 BGスライド（→）。	ハ ナ 「暴力振るわれたの！？」 運転手 「いや、これが 若ぇのに素直な 嫁さんで…… ニュース 「……ただいま 入ったニュース です。	
		運転手のセリフに 被ってラジオの ニュースが聞こえ てくる。 ニュースに気がつく ハナちゃん。	アタシも あやかりたい もんですよ、 え？」 今日午後６時頃、 東京港区の 結婚式場で 発砲事件があり、 被害者の男性は 意識不明の重態 です。 犯人は外国人と見られ、	

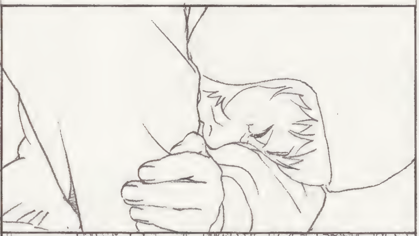
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 446		↓ 運転手もニュースの内容に気がつく。	子供を抱いた女性を人質にしたという目撃証言もあり ↓	
		※BG こんなくらい。		13+0
447		望遠、俯瞰。車列を離れて路肩に一時停車するタクシー。 流れてゆく車はそれぞれ拡大しつつスライド。 手前の街灯（DSCN2788）、電柱、電線は少しボケ。	警視庁は人質の安全を最優先しながら、犯人の足取りを追っています」	
				
				6+0

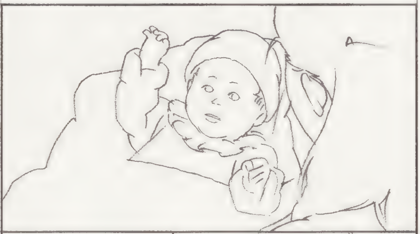
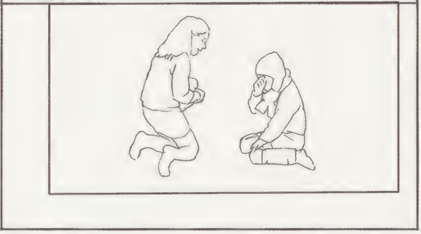
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
418		タクシー車内。 事態に気がつき 動転している 運転手、寄り。	運転手 「ちょっと …… ニュース 「被害者は 指定暴力団に 所属する男性で、 暴力団同士による 抗争事件と 見られて おります。 繰り返し お伝えします。 今日午後……」 (ニュースはF.O.	
		後部座席を振り向く 運転手に付けてPAN。 セリフ尻の「エ？」を 言いつつ振り向きです。 そこには鬼のような 形相のハナちゃんの アップ。 一転して男言葉で凄む。	冗談じゃ ありま せんよ！ エ！？」	
			ハナ 「こっちも 冗談じゃ ねぇんだ！」	5+12
419		マリアのアパート内。 床の上に置かれた写真。 美人の中年女性が 写っている（写真内の 背景は再考します）。 ミユキの母親です。 年齢42、3の頃。 ミユキがイヤになる くらいの美人が 望ましいです。		
		マリアの左手が INして、写真を指す。	マリア 「エス・トゥ・マードレ？ ムイ・グァパ」 (「お母さん？ とても美人ね」)	4+0

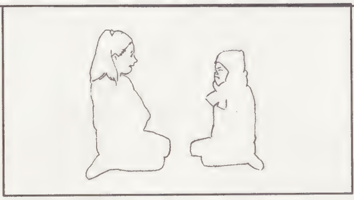
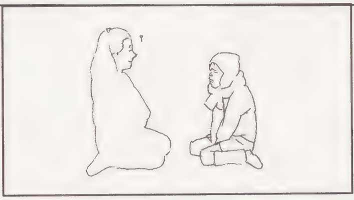
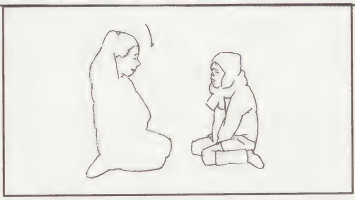
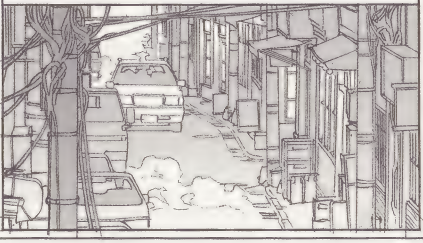
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
420		C.396兼用。 床の上の写真をミユキとマリアが腹這いになって見ている。	マリア 「グロ・ケ・セラス・タン・グァパ・コモ・トゥ・ママ」 (「あなたもきっと綺麗になるわよ」) ミユキ 「マザーはね……宗教……」	
		ゴロッと転がって、狂ったように祈る真似をするミユキ。その様に笑うマリア。	ミユキ 「ほんにゃほんにゃほんにゃ……」	
		マリア、写真に目を戻し一枚めくる。		10+0
421		写真、寄り。 丸々と太った若い娘。	マリア(OFF) 「アァ……エレス・トゥ?」 (「これ……もしかして……?!) ミユキ(OFF) 「……ミー」	4+0
422		写真を前に仲良く寝転がっている二人、寄り。 ミユキ、照れくさいような思い出したくもないような懐かしいような……複雑な気持ち。 足をブラブラさせてます。 ↓	マリア 「コモ・アス・アデルガサード?エンセニャメ!」 (「どうやって痩せたの!?私にも教えて!!」)	

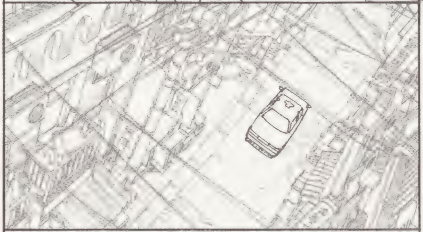
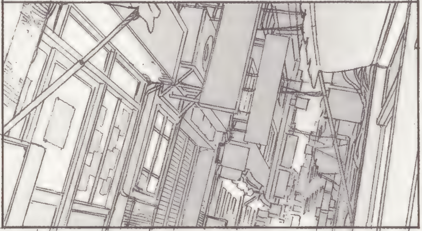
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
422		↓ ミユキ、その写真をよける。 下の写真に気が付いて表情が一転して明るくなる。		
			ミユキ 「ほら見て、 可愛いでしょ！」	
		※原図こんな感じです。		6+0
423		写真、寄り。 猫を抱いた太ったミユキ。 写真の上に落書きとかしてある方が“らしい”感じがするので、レイアウト時に考えます。	ミユキ（OFF・早口で） 「アタシが拾った猫なんだ。 ほらほら、背中に羽みたいな模様があるでしょ！ だから名前はエンジェル！」	5+0
424		C.422同ポ。 ミユキ、一転表情が暗くなる。 言いつつ、写真をよける。 マリア、次の写真に気が付く。	ミユキ　（～1+18） 「…………でも、 もういない……」 マリア 「ケ・パサ・エスト？」 （「これはどうしたの？」）	5+12

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
425		ミユキと並んだ男性の顔が黒く乱暴にマジックで塗りつぶされている。 ミユキの父親です。	ミユキ（OFF） 「ファーザー……」	3+0
426		C.422同ポ。 黙り込むミユキ。	マリア 「ケ・オクリィオ？」 （「何かあったの？」）	
		大きく鼻をすする。	ミユキ 「ズスゥーッ……」	
		と、みるみる目に涙が溢れてくる。		
		それを隠そうと歯を食いしばりながら俯く。	ミユキ 「アタシ……」	10+0

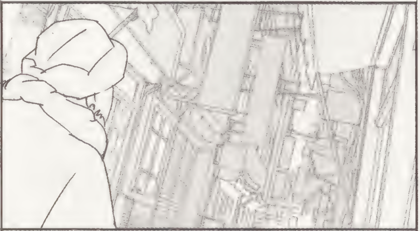
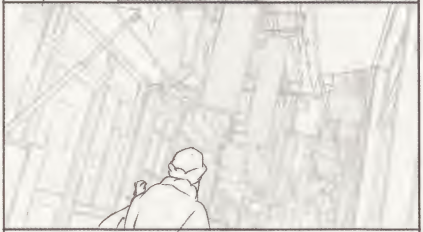
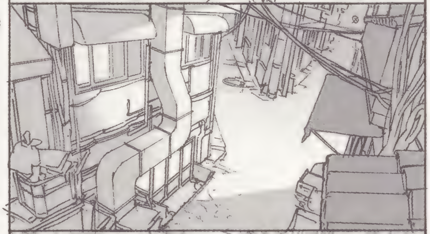
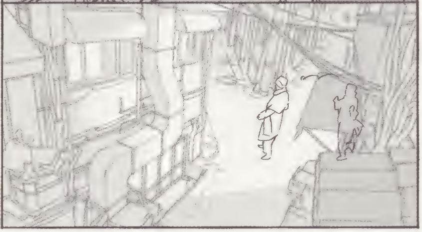
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
427		突っ伏したミユキの 横顔、寄り。	ミユキ 「ファーザーを 刺しちゃったんだ…… アタシのいる場所なんか もうないの」	5+0
428		C.396 兼用、420 同ポ。 マリア、優しく ミユキの肩を抱く。	マリア 「ノ・パサ・ナダ、ジョラ」 （「泣いてもいいのよ」）	
		マリアの優しい口調に、 堪えていたものが さらに吹き出し、 さらに大声を上げて 泣くミユキ。	ミユキ 「ウエエエエエ エエエエエエエッ！」 マリア 「ロス・マジョーレス・ タンビエン・ ネセシタモス・ ジョラール・ アルグナ・ベス」 （「大人だって時々赤ちゃんに 戻りたくなるの」）	
		ベッドに寝かされて いた清子が起きて むずかり、 マリアが気が付く。		15+0
429		ベッドの上の清子、 寄り。 ↓		

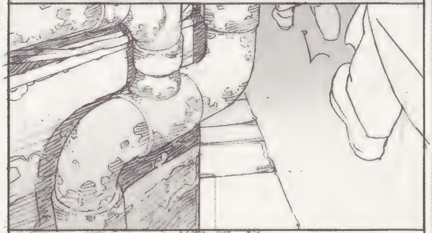
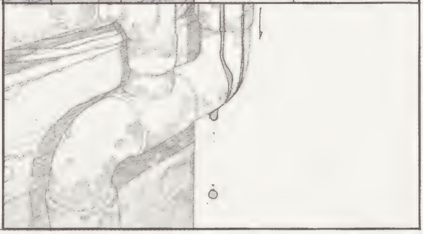
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
429		マリアがINして 清子を抱き上げる。		
				4+12
430		C.396兼用、 420寄りサイズ。 A.C. マリアが清子を抱いて 座る。 まだ泣きじゃくっている ミユキ。		
				

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ (430)		↓ マリア、ポンポンと清子を優しくあやしながらセリフ。	マリア「レ・パサ・アルゴ？」（「赤ちゃんのことで何かあったの？」）	
		疑問を投げかけるようにマリア、ミユキに顔を向ける。	ミユキ「(大きく鼻をすすり上げ) ……ベビー？ ……ゴッドプレゼント」	
		マリア大きく頷きながらセリフ。		
			マリア「イエス」	10+0
(431) ↓		※奥の通り、車何台か IN～OUT。 雑居ビルが建ち並ぶ薄暗い街角。望遠俯瞰。タクシーがゆるゆると走って来る。 タクシーは拡大プラススライド。 ↓		

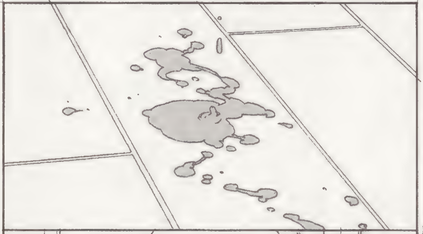
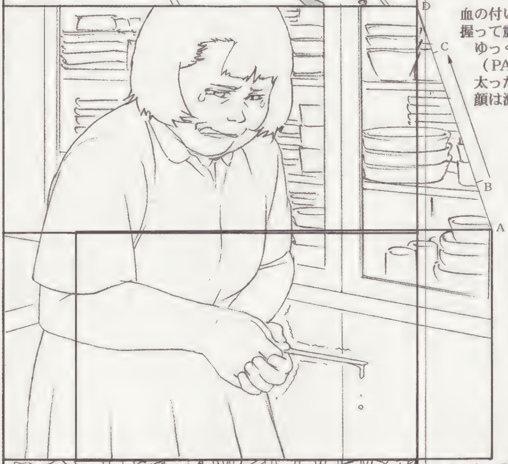
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
431		↓	運転手（OFF） 「勘弁して下さいよ、 エ？」	4+0
432		タクシー車内。 半泣きになっている 運転手と身を乗り出し ているハナちゃん。 BGスライド（←）、 若干パースを付けて 引きます。	運転手 「アタシを待ってる 家族がいるんですから」 ハナ 「(運転手のセリフ尻に被せて) あの子たちも私の 大事な家族なのよ！」	5+0
433		C.360同ポ。 IN気味から車が止まる。 ※車の停車位置、C.360より 少し右にずらしています ので、360の方をこちらに 合わせてください。 停車してドアを開ける までは両カットでセル兼用 します。		
		聞くが早いか 降りて駆け出す ハナちゃん。	運転手（OFF） 「ここを入って 行きましたよ」 運転手（OFF） 「ちょっと！お代！！」 ハナ（OFF） 「すぐ戻るわ！」	6+12
434		狭い路地。 ↓		

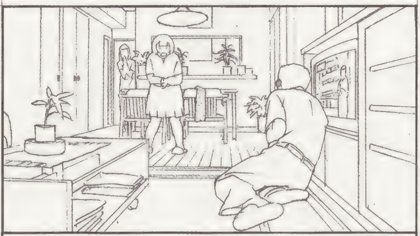
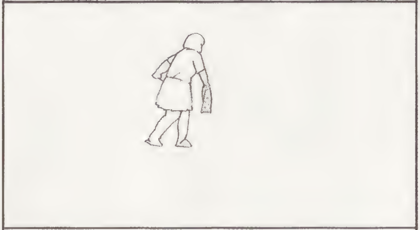
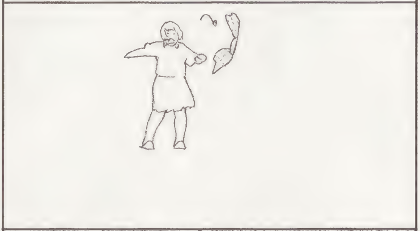
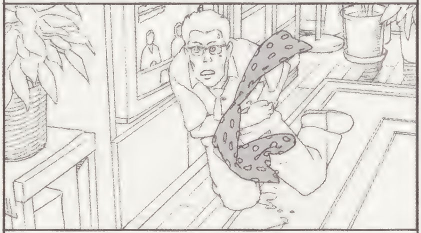
（　　）

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
434		ハナちゃん大声で二人の名を呼びながら走って IN、奥へ。OUT まで。	ハナ「ミユキィ！！清子ぉ！！」	
				
				3+0
435		入り組んだ辻に現れる（IN）ハナちゃん、左右を見て、名を呼ぶ。 画面左手の壁、顔のような作りでハナちゃんを見ているような感じ。		
			ハナ「ミユキィ！！清子ぉ！！(IN して) どこなのぉっ！？」	

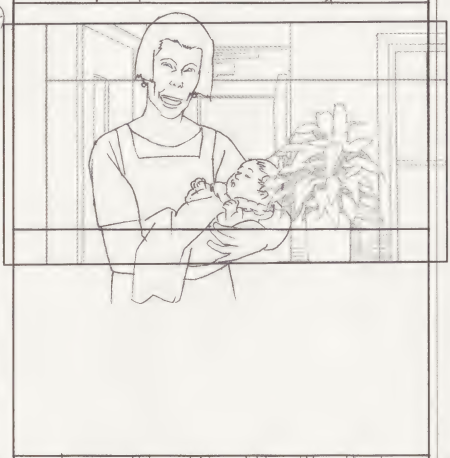
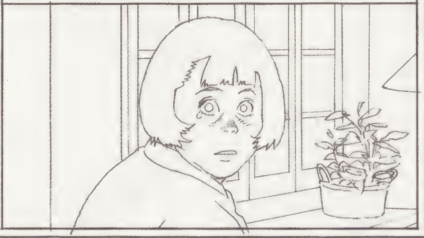
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
435		ハナちゃん、 突然咳き込んで、 よろよろと苦しげに 壁にもたれ、さらに 激しく咳き込む。		
		何とか咳が収まり、 また走り出そうとして 次カットへ。		12+0
436		A.C. 奥へ走って行く ハナちゃんの足元。 OUT。	ハナ 「清子ぉ！ ミユキちゃん！」	
		壁を這うパイプの 表面を血が流れ （INさせてください）、 溜まって血がポトリ、 ポトリと落ちる。 血の落ちるリズム、 次カットと合わせて ください。		8+0

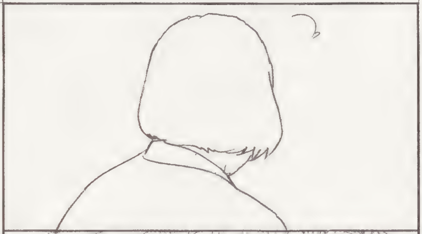
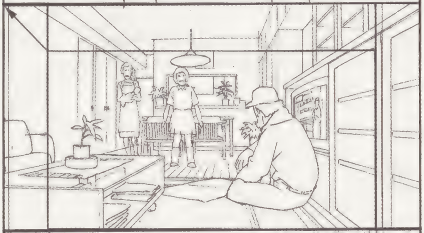
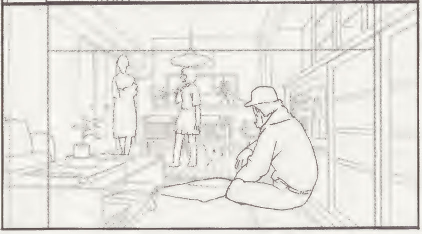
( )

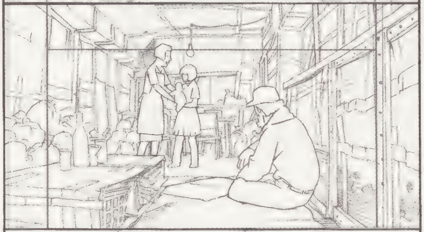
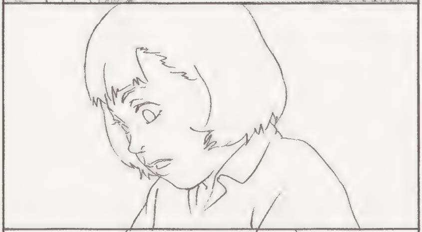
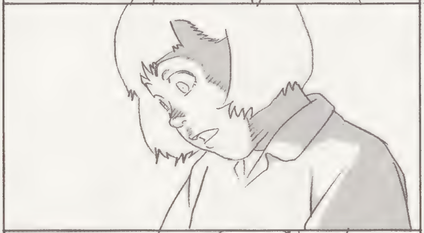
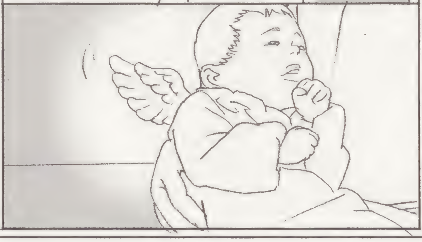
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
437		ミユキの家・茶の間（ミユキの夢）。 床に出来た血だまり、さらにそこへ血がタッ…タッと垂れる。 前カットとタイミング合わせ。		4+0
438		血の付いたペーパーナイフを握って震えているミユキの両手。 ゆっくり PAN.UP. （PAN.UP.の途中で O.L.） 太ったミユキ、息は荒く、顔は涙でぐしょぐしょである。	A～B 3+12 C～D 3+12 （中 O.L.3+0）	7+0
439		血まみれの腹部を押さえ、茫然とミユキを見返している父親（新宿からの電車で、隣に止まった車両にいた中年男性である）。 もたれているテレビが朝のワイドショーを流している。 父親、テレビの光の照り返し有り。 出勤、登校前の朝、という感じです。 ワイドショーの内容は「16 歳の娘、父親を殺傷！！」という今時ではさして衝撃的でもないニュース。	父親 「親に向かって……何てことを」	4+0
440		念仏を唱えている母親。	母親 「ホンニャホンニャホンニャ（仮）」 ミユキ（OFF） 「お父さんが悪いんだかんね！」	3+12

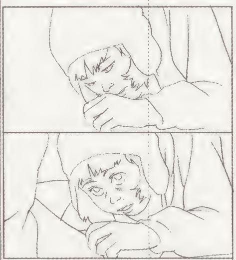
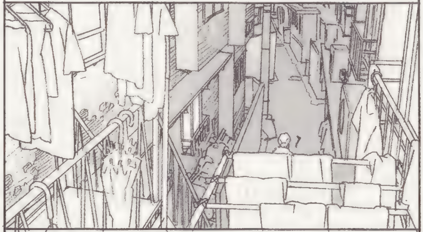
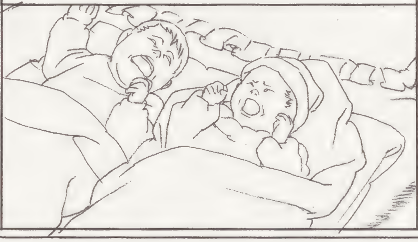
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
441		茶の間引き。	ミユキ 「アタシの言うこと一つも聞いてくれないお父さんが悪いんだ！！ ↓	
		体を捻って、傍らの椅子の背にかけてあった水玉のマフラーを取って、父親に投げる。 (このマフラーは父親が電車の中で巻いていたものです)	血なんかこれで拭けばいいじゃん！！」	
				5+12
442		C.439同ポ。 父親の膝元に落ちるマフラー。	ミユキ（OFF） 「どうせ使ってくんないんでしょ！！	
			早く返してよ！」	4+12

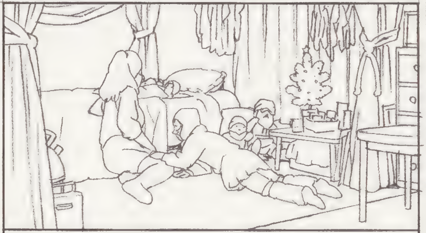
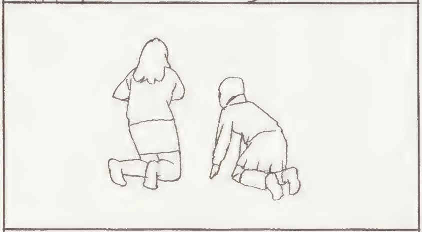
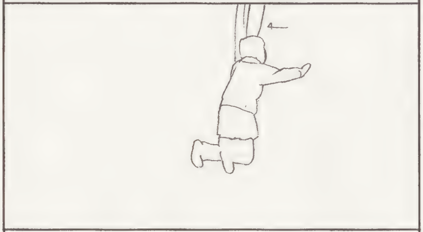
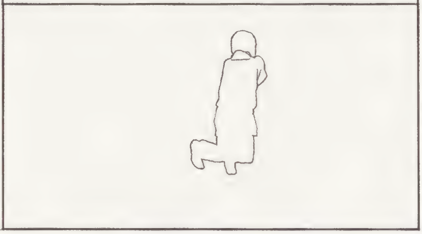
マッドハウス

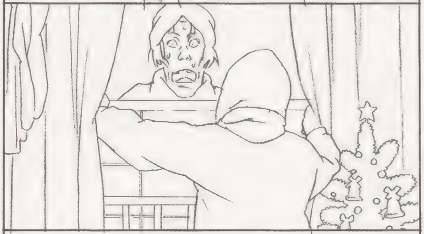
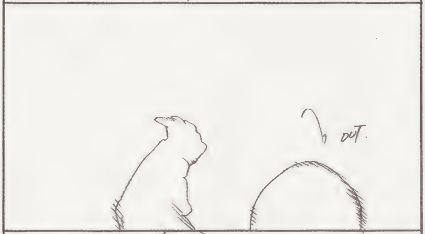
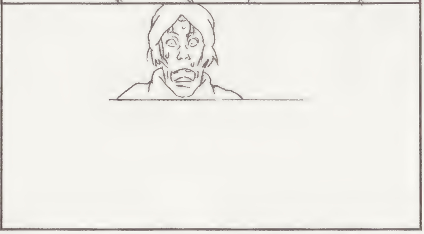
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
443		涙を浮かべて 叫ぶミユキ。	ミユキ 「どこにやったのよ！？ あたしの エンジェル！！」	
		声の方を見る。	ハナ（OFF） 「ちゃんといる じゃないの」	5+0
444		C.440 兼用。 そこにいたはずの 母親がハナちゃんに 変わっており、 その胸には清子が 抱かれている。 ハナちゃんの衣装は ミユキの母親に同じ。	ハナ 「ね？エンジェル」	2+0
445		呆気にとられる ミユキ。 ↓	ミユキ 「……え？」 ギン（OFF） 「おい腹減ったなぁ」	

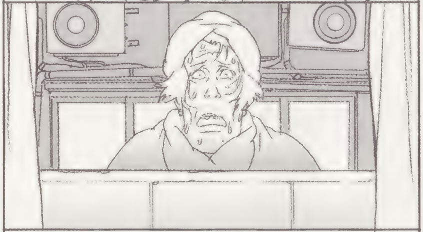
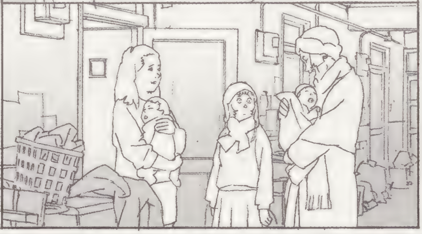
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
445		↓ その声に振り向く。		3+12
446		C.439 兼用。 父親の変わりに ギンちゃんが座って、 新聞を広げている。 カット頭、新聞から 顔を上げてセリフ。 何故か首には 水玉のマフラー。	ギン 「飯にしてくれ」	2+0
447		C.443 同ポ。 困惑しているミユキ。 ここからは現在の 痩せた体型。	ミユキ 「……何で？」	2+0
448	 	C.441 同ポから T.B. モデルルームのような 茶の間がダンボール製に 変わって行く（O.L.）。 言いつつ歩いてくる ハナちゃん。 ↓	ミユキ 「何で あんたたちが うちにいるの よぉ！？」	

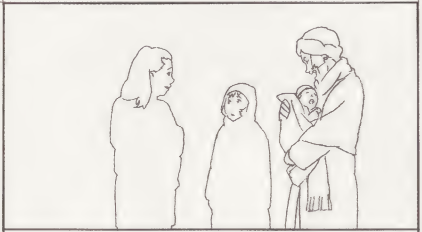
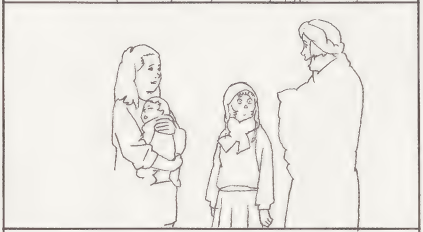
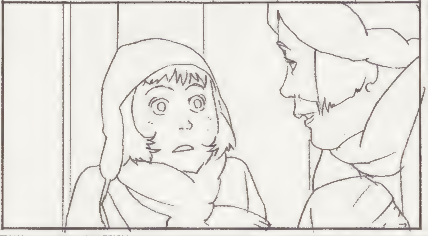
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
448		↓	ハナ 「ミユキちゃん、 清子をお願い。 すぐご飯にするわ」	
		清子をミユキに渡す。		7+0
449		清子の方を見て 息をのむミユキ。 前カットの清子を 受け取る芝居の流れの 中で表情変化。 清子が光を放っている、 という解釈で 照り返し F.I.		
		※ BG は 443 をぼかして 流用出来ると思います。		1+18
450 A		清子の背中に小さな 羽が生えている。 羽を広げる感じで ちょっと動き有り。 ↓		

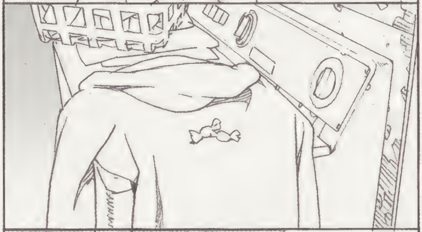
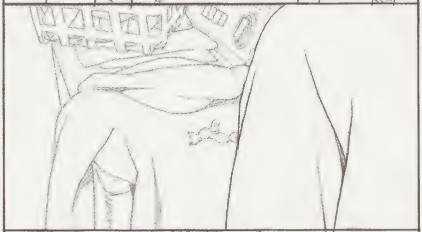
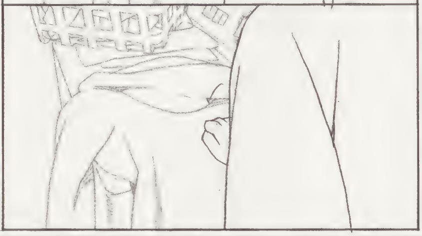
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
450 A		むずかり、泣き始める。		3+0
450 B		 顔を上げるミユキ。 OFFで清子と マリアの子供の泣き声。		1+0
451		狭い路地、俯瞰。 路地に響く二人の 赤ん坊の泣き声。 走っていた ハナちゃんが その泣き声に気が付き、 立ち止まって振り返る。 手前の洗濯物の 陰からINです。	赤ん坊二人（OFF） 「ほんぎゃ ああああ ……」	2+0
452		マリアの部屋。 ベッドの上、並んで 盛大に泣く清子と マリアの息子。	赤ん坊二人 「ほんぎゃあ、 ほんぎゃあ、 ほんぎゃあ……」	2+12

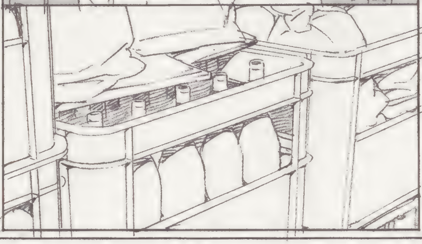
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
453		二人の子供を あやすマリア、 起きあがるミユキ。		
		ハナちゃんの 雄叫びが聞こえる。	ハナ（OFF） 「清子ぉぉ！！ ミユキちゃあぁん！！」	
		ミユキ、声に気が 付いてカーテンを開け、 さらに窓を開けようと するところまで。	ミユキ 「……（怪訝に）え……？」	
				
				6+0

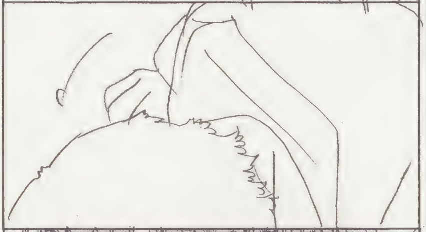
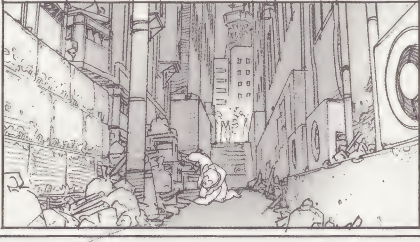
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
454		ミユキが勢いよく 窓を開けると、 目の前に鬼のような 顔のハナちゃん。		
				
		驚いたミユキが後ろに ひっくり返ってOUT。	ミユキ 「うわぁっ！」	
				
		息の荒いハナちゃん。	ミユキ（OFF） 「オ…！」	3+0

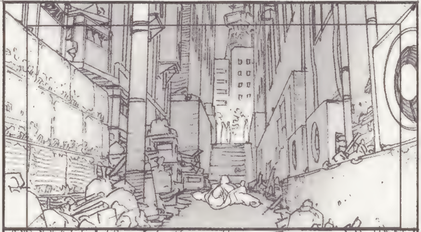
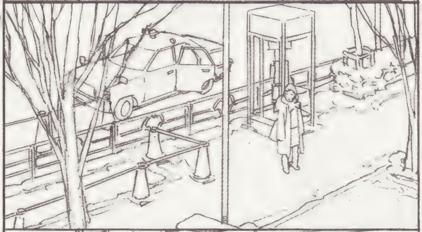
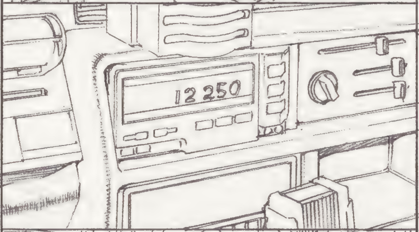
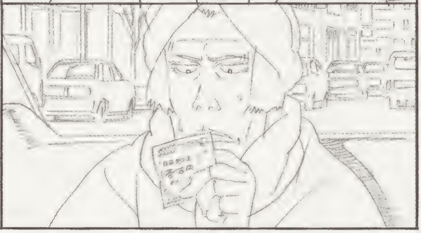
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
455		腰を抜かしている ミユキと、 突然現れた怪人から 赤ん坊を守ろうと 覆い被さっている マリア。	ミユキ 「オバさんの オッサン！？」	1+12
456	 	ハナちゃん、緊張が 解けて一気に破顔。 BG も笑った感じです、 一応。		3+12
457		ハナちゃんに 抱かれている清子。 ポンポンと右手で 優しく叩く。	ハナ（OFF） 「オオ、私の 可愛いエンジェル」	4+0
458		アパート廊下、 マリアの部屋の玄関先。 顔をそろえている一同。 さっきの夢との奇妙な 符合に、まじまじと ハナちゃんを見るミユキ。		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
458			マリア 「セラ・ラ・マードレ・ オ・エル・パードレ？」 (この人が赤ちゃんの ママ……？ それともパパかしら？)	
		異国の言葉を理解して いるかのような ハナちゃん、 それに驚くミユキ。	ハナ 「母親って言いたい ところだけど、 私はただのオカマなの」	
		ミユキの方を見て、 顔を近づける ハナちゃん。		
			ハナ 「ミユキちゃん……」	11+0
459		二人の寄り。 ハナちゃんの言葉に 何だか照れくさくなる ミユキ。	ハナ 「(しみじみと) ホントに無事で 良かった……」	

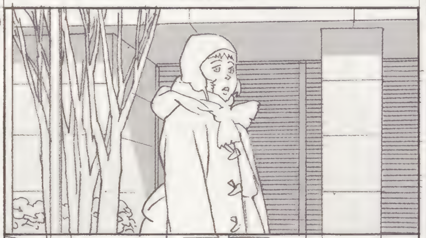
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 459		↓ 照れ隠しにプイッと顔をそらす、と、何かに気が付く。		
				6+0
460		洗濯機（二層式）の上にミユキのオーバーが掛けられており、その上にキャンディが二つ置いてある。	（～2+0）	
		ミユキが IN してキャンディを取り、手を戻すところで次カットへ。		
				4+0

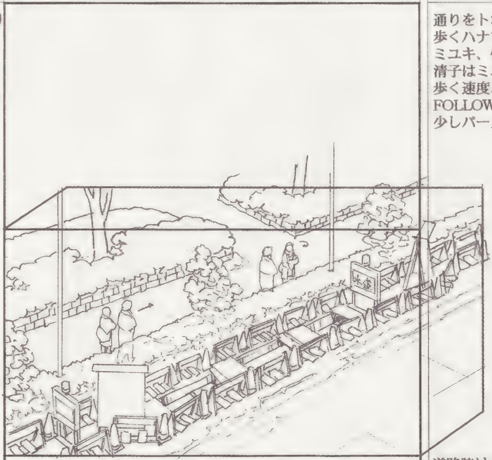
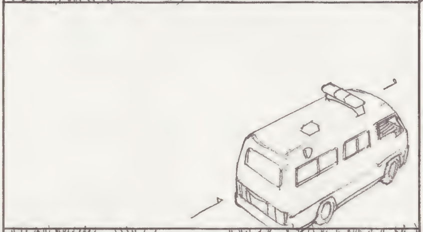
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
461		C.458同ポ。 (マリアの位置、 458と少し変わって いてかまいません。 絵になるように 適宜調整) 手に取った キャンディを少し見て から、ミユキ、		
		ふと気づいたように ハナちゃんを振り向く。	ミユキ 「オッサンは？」	3+12
462		ハナちゃん、 急にふてくされた 顔になって吐き捨てる。		
			ハナ 「あんな奴、 死んじまえば いいのよ！！」	3+0
463		路地の片隅に積まれた ビールケース。 ↓		

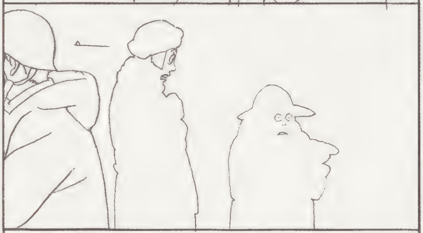
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
463		ギンちゃんの右手が 弱々しくIN。 その手にはボロボロに なったのし袋が 握られている。	ギン（OFF） 「……し…… 死ぬ……」	
		血まみれになった ギンちゃんの顔がIN。 右手を支えにして 何とか立ち上がろうと するが、バランスを 崩して倒れる。		
				7+0
464		A.C. 狭い路地に倒れる ギンちゃん。 奥に見える通りは 明るく、人が行き交う。 さらに奥には ライトアップされた 東京タワーが、 ビル越しに顔を 覗かせている。 ※すいません。東京タワーの位置、 建物の間のセンターにして、 シルエットが欠けないように下さい。		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 464		↓ 仰向けに倒れて 動かなくなる。 カットいっぱい T.B.		6+0
465		C.344 兼用…… 出来ると思います。 344 の上の方を 描き足して、寄りです。 公衆電話前。 タクシーが止まり ドアを開けている。 ハナちゃん、 車内にいます。 傍らに立ったミユキが 辺りを見回す。	ミユキ　（～ 2+0） 「オッサン…… 帰っちゃったの かな？」 ハナ 「どうでも いいわよ！」	6+0
466		タクシー車内、 料金メータ。 金額は一万円を 超えている。	ハナ（OFF） 「自分さえ良けりゃ いいのよ、 あのクズは」	3+0
467		一万円を握って 冷や汗をかいている ハナちゃん。		
		視線をお札に落とす。	ミユキ（OFF） 「でもさぁ……」	3+0

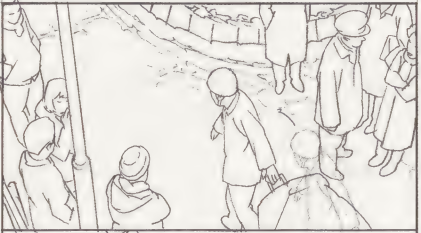
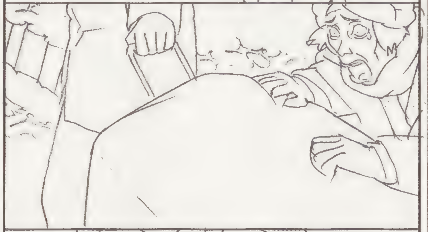
(　　)

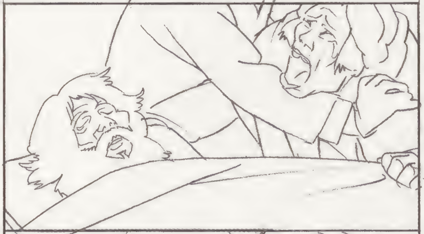
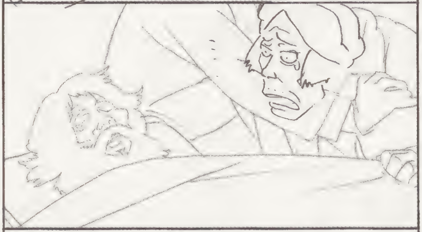
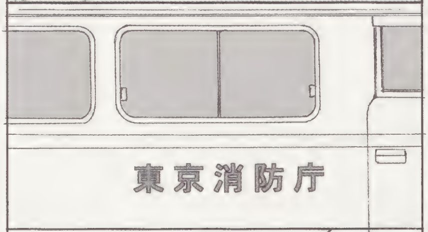
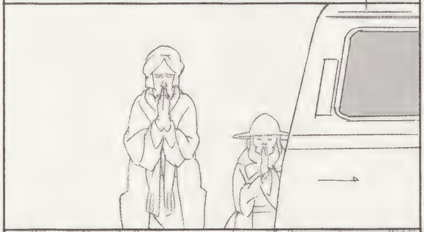
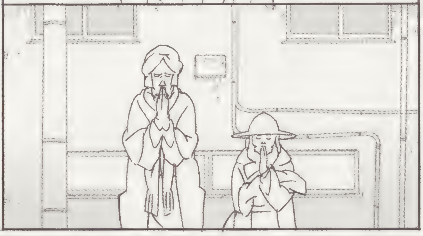
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
468		ハナちゃんの方を 見返しているミユキ。	ミユキ 「ホントは オッサンのこと 好きなんじゃないの？ ハナさん」	4+0
469		タクシー車内。 C.361の車内を流用。 激しく言い返す ハナちゃん。 嫌ぁな顔の運転手。	ハナ 「バカ言わない でよ！ あたしはもっと 男らしい男が 好きなの！	
		運転手の方を見て 料金を値切る算段を するハナちゃん、 その言葉に反応する 運転手。 ハナちゃんはなるべく 身振り大きく、 運転手は表情変化 だけに。	たとえば…… 日に焼けた肌に 角刈りが似合う 細身の中年男で、	
			ちょっと 困った顔しながらも 足りない料金を “ったく、しょうが ねぇなぁ” なんて、 気前よく 負けてくれる 江戸っ子みたいな 人が好き！」	
				18+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
470		通りをトボトボと 歩くハナちゃんと ミユキ、俯瞰。 清子はミユキが抱いている。 歩く速度より遅い FOLLOW。 少しパースついてます。	ミユキ　(～3+0) 「これから、 どうすんの？ ハナさん」 ハナ 「さっきから何よ、 その呼び方。 オバサンのオッサンで いいわよ」 ミユキ 「長くて、 呼びづらいんだよ」	
		道路脇は水道工事中で、 明かりのついた カラーコーンが 並んでいる。 カット頭サイレンを 響かせて救急車が IN～OUT。 立ち止まるハナちゃん、 少し遅れてミユキが 立ち止まって振り返る。		14+0
471		しみじみとミユキを 見つめるハナちゃんと、 不思議そうに見返す ミユキ。 二人の奥に見えるのは ギンちゃんが襲われた 公園です。 C.404参考。 同じ場所です。	(～2+0)	
↓		ハナちゃん、 ふと気が付いて ポケットをまさぐり、 ↓		

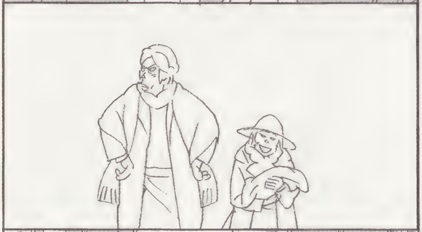
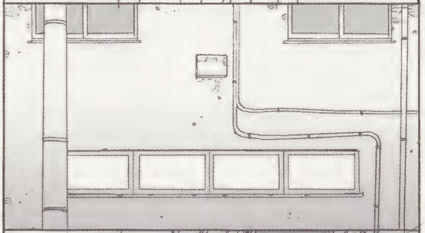
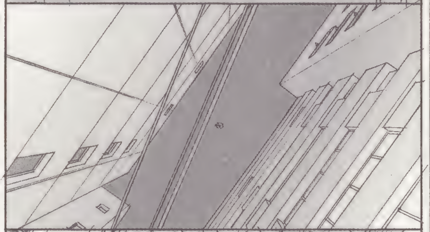
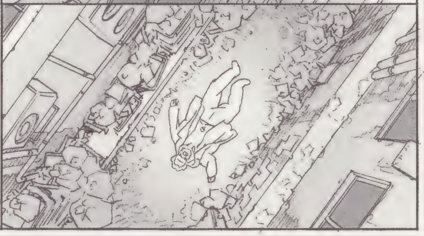
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
42		ミユキの帽子を 取りだして被せる。	ハナ 「良かった……」	
		またも照れくさく なって顔を背ける ミユキ。 二人の奥、救急車が IN～OUTする。 奥の通りに回転等の 照り返し。 救急車がOUTした 後も、照り返しだけは 残ります。		
		工事関係者が通り かかりIN～OUT。	(～7+12) 工事関係者A 「行き倒れだって？」 工事関係者B 「ああ、ホームレスがな」 ※以下、OFF。 A 「明日は我が身かもなぁ」 B 「仕事しよ、仕事」	
		血相を変え、 慌てて走って行く ハナちゃん、ミユキ。 ミユキは清子を 抱いているので 小走り程度、 ハナちゃんは鬼の ような速度で、 脱兎のごとく。		
			ハナ 「ギン ちゃん！」	14+0

( )

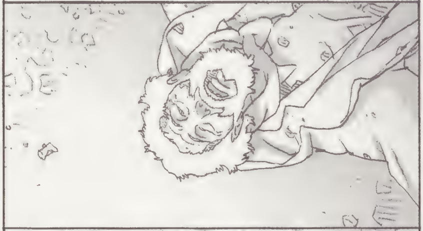
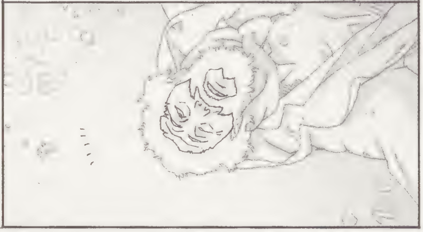
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
472		救急隊員が ストレッチャーを 引いている。 俯瞰。 周りに警官、野次馬など。		
		野次馬の陰から ハナちゃんがIN (野次馬の一人二人、 リアクション有り) して、毛布を 掛けられた ストレッチャーに 飛びつく。		2+0
473		A.C. すがりつく ハナちゃん。 その勢いで ストレッチャーが 斜めにずれる。	ハナ 「ギンちゃん!! ギンちゃん!!」	
		動転している ハナちゃんを隊員が なだめる。 ↓	隊員 「落ち着いて ください! 落ち着いて!!」	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
473		と、ハナちゃんが押し戻された拍子に毛布がはがされる。	ハナ (隊員のセリフ尻に被って) 「ギンちゃあ あぁぁぁん！」	
		中から出てきたのは老人の死に顔。	ハナ 「……え？」	8+0
474		救急車が走り出してOUT（スライド→）。	S.E.バンッ！ (運転席のドアが閉まる音) (～1+12)	
		その奥に手を合わせて老人の冥福を祈っているハナちゃんとミユキ。	(～3+0)	
			(～5+0)	

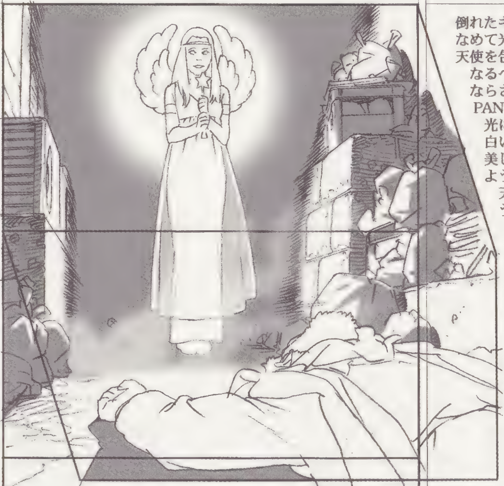
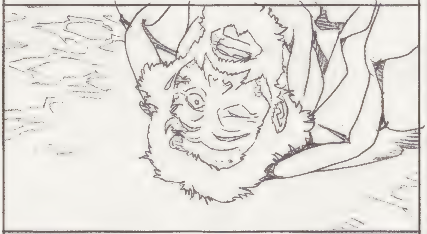
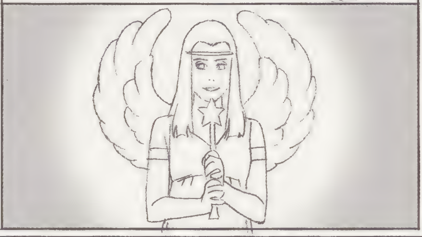
(　　　)

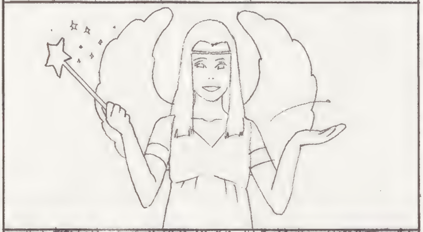
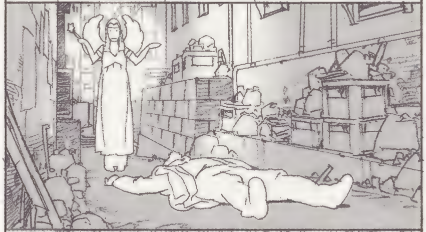
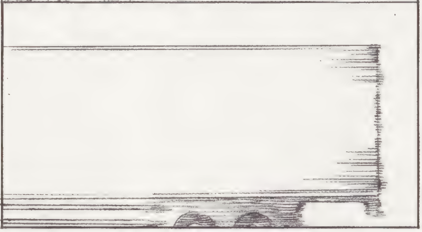
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
474		ハナちゃんに 冷やかすような視線を 投げかけるミユキ。		
		照れ隠しに わざとらしく怒った ふりをする ハナちゃん。	ハナ 「ったく、 どこにいるんだろ、 あのヤドロクはッ」	
		BG もミユキの表情に 近い感じの笑顔。 DSCN1305		10+0
475		建物に切り取られた 狭い夜空。 星が二つ三つ見える。 次カットと建物の 見かけ上の角度を 合わせる。 力無いギンちゃんの 歌声が聞こえて来る。 O.L. DSCN2817	(～3+0) ギン（OFF～ON） 「……きぃ…よ…しぃ (O.L.3+0)	7+0 I
476		路地に倒れている ギンちゃん、俯瞰。 少しだけ T.U. O.L.	……こぉの ……よぅるぅ…… (O.L.3+0)	6+0 I

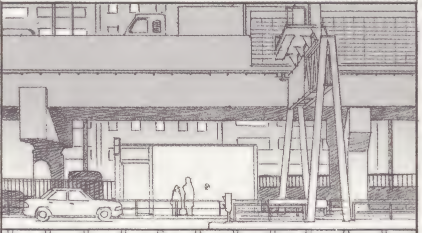
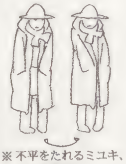
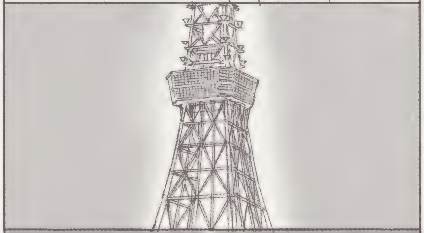
(Ｉ)

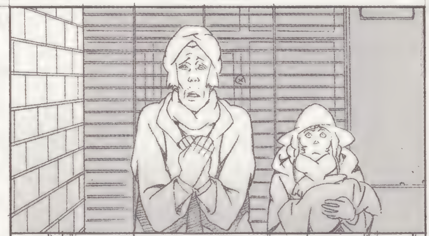
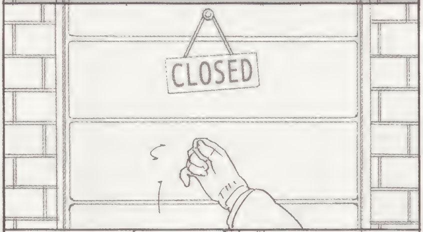
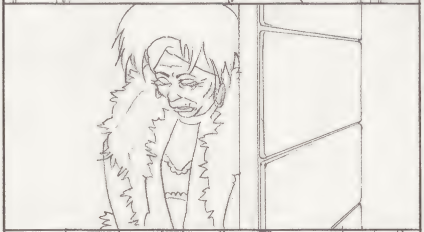
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
477		倒れたギンちゃん、寄り。	ギン 「死ぬ前に、もう一度 会いたかったなぁ……」	
		涙が一気にこみ上げて来て、		
		叫ぶ。	(～6+0) ギン 「清子ぉ !!」	
		その時不思議な光がギンちゃんを包む。 清らかな女性コーラスさえもF.I.（笑）		
		ギンちゃん、 気が付く。		13+0

(　　　)

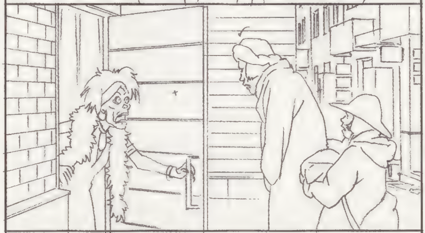
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
478	 ※天使の衣装、一考。 ※すいません、坂道になっているのを忘れてました。レイアウト時忘れずに修正お願いします。	倒れたギンちゃんなめて光の方向。 天使を包む光に揺らぎ。 なるべくこの世のものならざる感じ。 PAN.UP. 光に包まれて、白いドレスをまとった美しい天使が荼溜めのような路地に立っている。 天使とギンちゃんの間にうっすらと流れる湯気。	FIX.1+12 PAN.UP.3+12 FIX.2+12	7+12
479		呆然と見上げているギンちゃん。		2+0
480		天使、寄り。 天使、少しの間ギンちゃんを見下ろし、 美しい声で告げる。 ↓		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
480		↓	天使 「私の魔法と救急車、 どっちが好き？」	
		マジカルなステッキに マジカルなエフェクト 有り。		4+0
481		ギンちゃんと天使、 引き。 ギンちゃんのセリフ きっかけにB G短くO.L.して ノーマルへ。	ギン 「……救急車」	
		オカマであった。	天使 「(一転してだみ声で) まぁ！失礼ね！」	4+0
482		カット頭、手前の 車線を大型トラックが OUT。 ↓		

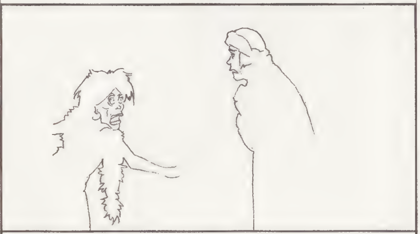
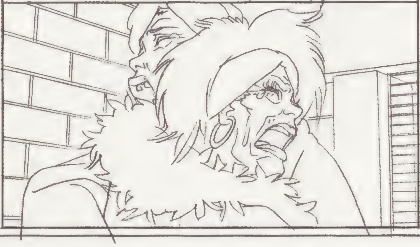
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 482		↓ 高速道路の高架下に立ちつくしているミユキとハナちゃん。奥の車線にも車何台か。高速道路上にも車。車はすべてスライドです。行き交う車の流れの速さと往生している二人の対比です。	ミユキ「どうすんのさぁ！？清子に野宿はさせられないじゃん！」	5+12
483		ミユキとハナちゃん、寄り。  ※不平をたれるミユキ、こんな感じのリピートで。口パクが面倒そうなので、ミユキの口元はマフラーに埋めてしまってください。 ふと上を見上げるハナちゃん。	ミユキ「オッサンはいねぇし、寒いし眠いし、腹は減ったし、最悪じゃん」	6+0
484		ライトアップされた東京タワー。O.L.	ハナ（OFF）「……仕方……ないわね」	5+0
485		「Angel Tower」と書かれたネオンサイン。東京タワーと羽根が組み合わさった図柄。 DSCN1685	(O.L.3+0)	5+0

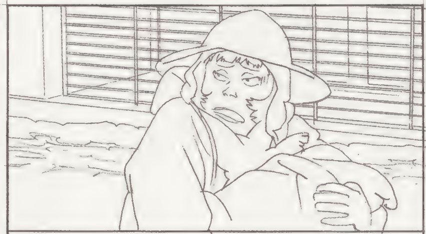
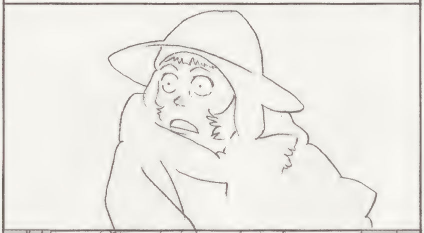
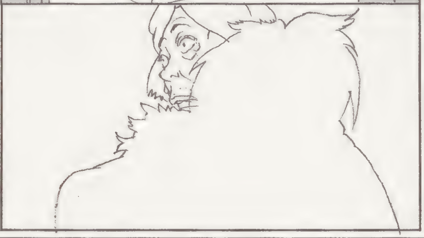
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
486		ネオンを感慨深げに見上げているハナちゃんと、その様子を怪訝そうに見ているミユキ。二人にネオンの光の干渉有り。赤～ピンクの光。 	ハナ 「……２度とここへ来るとは思わなかった」	4+0
487	 	ハナちゃんの右手がINして「CLOSED」のプレートがかかったドアをノックする。		
	 		S.E.コンコン	
		ドアが開き、中から痩せて小柄、年増でド派手なオカマが出てくる（以下、母さん）。	（扉が開くまでに4+0くらい） 母さん 「悪いけど、内輪のパーティで今日はお休み……」	
↓		↓		

( )

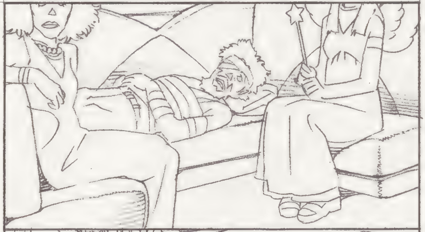
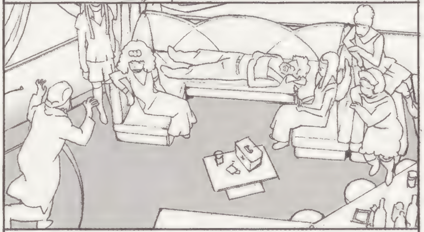
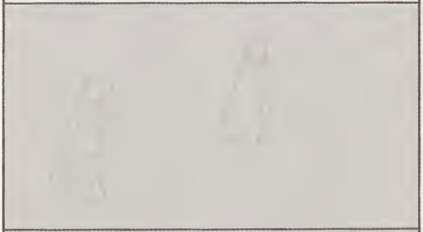
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 487		↓		
		驚愕する母さん。	母さん 「……ハ……」	12+0
488		C.486同ポ。 肩をすくめる ハナちゃん、 ド派手なオカマに 驚いているミユキ。	↓ （OFF） 「ハナ ちゃん！？」	1+12
489		驚愕して固まった ままの母さんと、 救いを求める ハナちゃん。	ハナ 「……今更、のこのこ 顔が出せる身じゃ ないのは分かってます……	
↓		↓	(早口になって) けど今は お母さんの 他に頼る人が 無いんです！」 (〜7+18)	

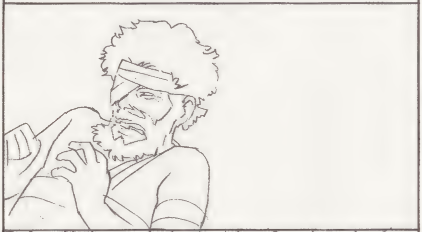
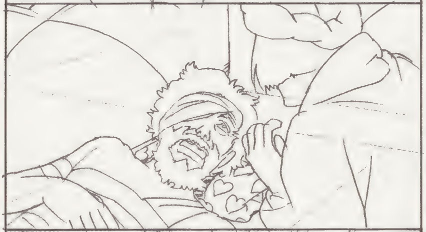
(　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
489		変な間。(2+12)		
		ぷるぷると 震え出したかと思うと、		
		一転ダッと出て ピョンとハナちゃんに 抱きつく。		
			母さん 「ハナ ちゃん！」	13+0
490		ひしと抱き合い 感涙にむせる二人。	ハナ 「お母さん！」 母さん 「ハナ ちゃん！」	2+12

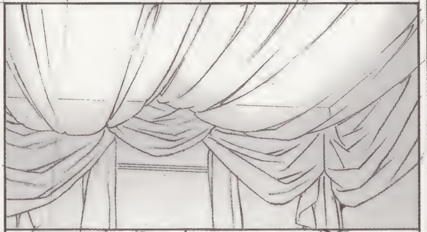
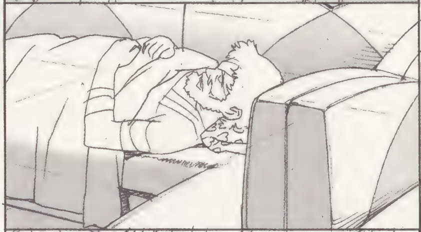
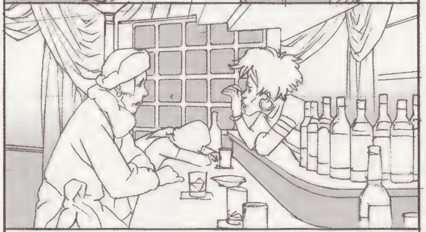
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
491		二人の様子に思い切り“引いている”ミユキ。二人の雄叫びにも似た泣き声が聞こえる。	ハナちゃん、母さん（OFF）「うおぉぉおおおい、うおぉぉおおおい」 (～4+0)	
		と、ミユキが何かに気が付く。		
		驚きの表情に変わる。	ミユキ「お……」	7+12
492		Angel Tower店内、包帯でグルグル巻きにされたギンちゃんがソファに横たわっている。その周りには不思議そうにこちらを見返しているオカマたち。例の“天使”の姿も見える。※ギンちゃんに毛布をかけることにします。	ミユキ（OFF）「オッサン!?」	1+12
493		C.490 兼用。気が付くハナちゃん。	ハナ「え？」	1+0

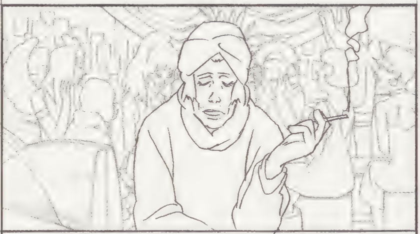
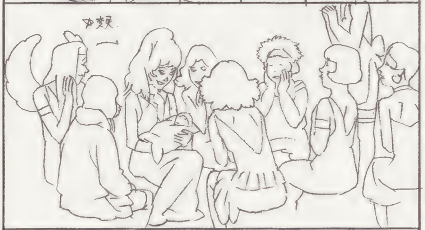
(　　　)

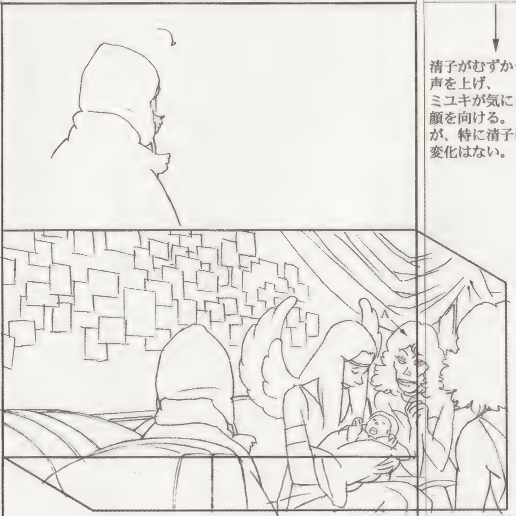
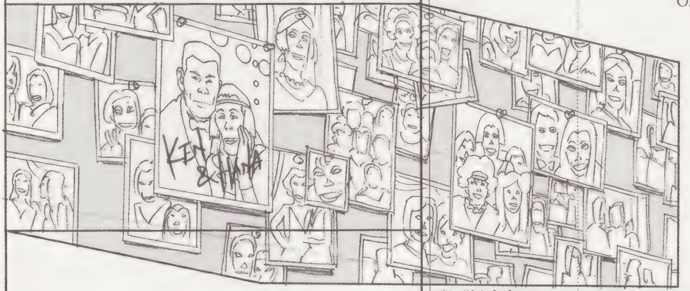
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
494		ミイラ男のような ギンちゃん寄り。	ギン「え？」	1+12
495		店内俯瞰。 ハナちゃん、慌てて 走り込んできて（IN）、 ギンちゃんの傍らに 跪く。 跪きながら滑り込む 感じです。	ハナ 「どうしたの!? ギンちゃん!?」	
		※芝居を大幅に 削除しました。 申し訳ありません。		
↓		↓		

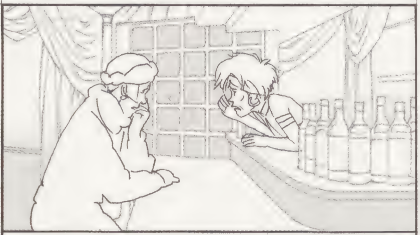
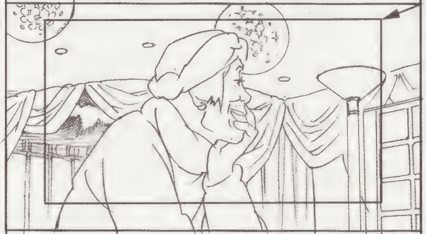
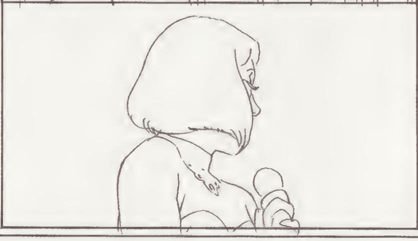
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
495				
		ハナちゃんが掴んだ場所が悪かったのか、ギンちゃんが悲鳴を上げる。		2+0
496		A.C. ハナちゃんなめてギンちゃん。		
			ギン「ガキどもに襲われてよ……へ……やっぱりアクション映画の柄じゃねぇぜ……」	9+0
497		泣き笑いのハナちゃん、安心した顔のミユキ。		2+12

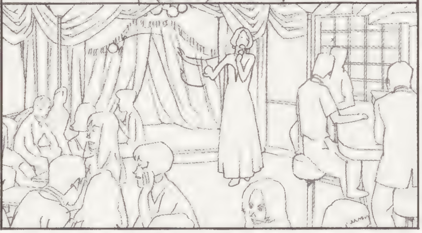
(　　　)

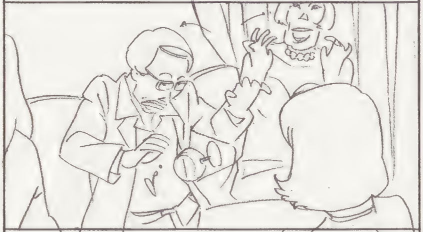
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
497		原図、こんなんで。		
498		ソファで眠っている ギンちゃん。	母さん（OFF） 「ハナちゃんの 知り合いとはねぇ……」	4+12
499		カウンターを挟んで ハナちゃんと母さん。 奥に酔いつぶれて 寝ているオカマ一人。 ※すいません。 ハナちゃんの左手に 吸いかけのタバコを 持たせて下さい。 次カット参照。	母さん 「……けど（声ひそめて） ホームレスだって 言ってたわよ」	
			ハナ 「実は、私も……」	
		大仰に驚く母さん。	母さん 「エェッ⁉ まさか⁉ どどどどど どどうして⁉」	9+0

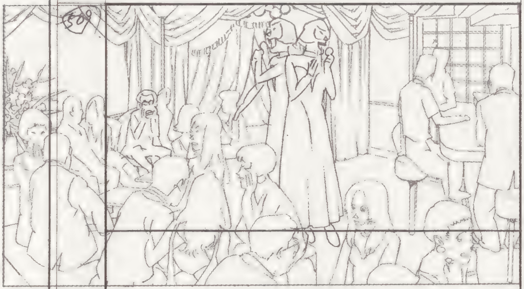
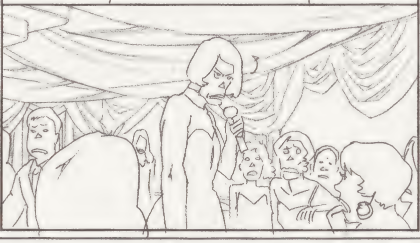
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
500		ハナちゃん、正面寄り。 カット頭、大きく息を吐き出す。 奥のソファに ミユキとオカマたち 数人。 清子を中心に 集まっている感じです。	(〜1+12) ハナ 「……あの人を亡くしてからというもの	
		漏れ聞いていた ミユキ、こちらを向く。	……私は歌を忘れたカナリア……」	
		※原図はこんなです。		
		※清子を抱いている オカマは、天使の オカマに変更。 次カットの絵に 合わせてください。		6+12
501		ミユキとオカマたち。 清子の回りに オカマ達が集い、 さんざめいている。	ミユキ 「……メチャクチャ 歌いまくってたじゃん」	

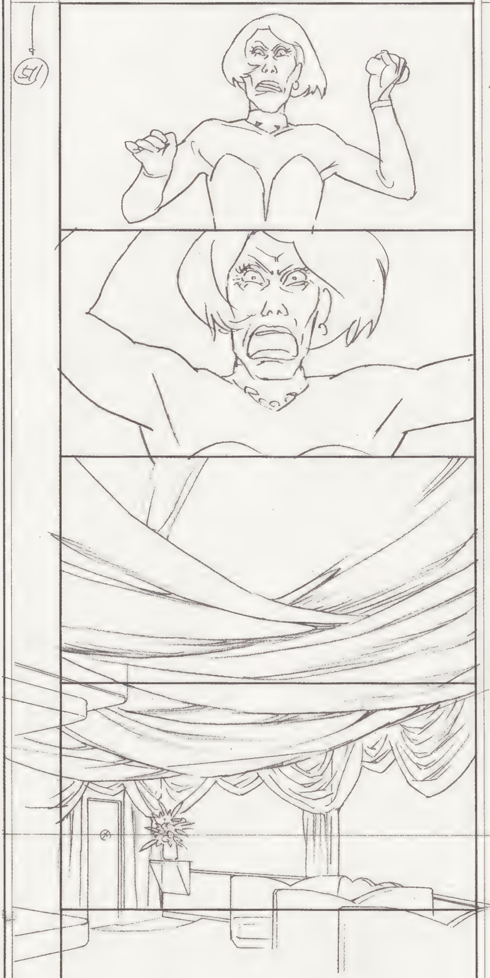
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
501		清子がむずかって 声を上げ、 ミユキが気にして 顔を向ける。 が、特に清子に 変化はない。 ミユキ、視線を壁に 貼られた数々の写真に 向ける。 カメラ、ミユキの 芝居に合わせて PAN。 O.L.	天使 「可愛いわねぇ」 オカマＡ 「生んでみたいわぁ」 FIX. 6+0 残り PAN. O.L.2+0	9+12
502		壁に貼られた たくさんの写真。 若き日のハナちゃんの 姿などが見え、 とりわけ大きく ハナちゃんと彼氏 (ケンちゃんと書かれ ている) の記念写真が ある。	母さん（OFF） 「……そう…… ケンちゃん亡くなったの……」 ラスト FIX.3+0	6+0

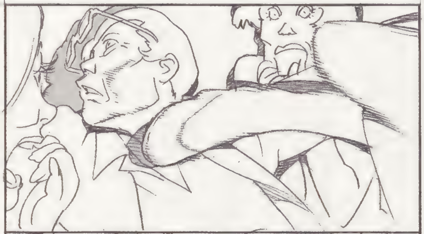
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
503		C.499同ポ。 カウンターを挟んだ二人。 恐る恐る尋ねる母さん。 悲劇だか喜劇だか分からないような彼の死を語るハナちゃん。	母さん　(～1+06) 「(恐る恐る)……エイズ？」 ハナ 「風呂場で石鹸を踏んだばっかりに……」	
			(～5+12) 母さん 「まぁ……人間一寸先は闇ねぇ…… ↓ でも、ハナちゃん、困ってるならどうしてうちに帰ってこなかったの？」 (水くささを少し非難する感じあります)	
		ふと遠くに目をやる。		15+0
504		遠い視線で物思いに耽るハナちゃん。 そのバックには楽しかった思い出を象徴するかのようにミラーボールがキラキラと光っている。 T.U. ※オプチカル風にキャラとBGのT.U.を率多少変えます。 T.U.幅は次カットのキャラの大きさと合わせ。 O.L.	ハナ 「あの頃は本当に楽しかった……」 音楽。有線放送から「ろくでなし」のイントロが聞こえてくる。 O.L. 0+18	6+0
505 ↓		歌い始めるのは若き日のハナちゃん。 金髪のカツラを被り、派手な衣装に身を包みライトを浴びる。 場所は同じ店内。 ↓		

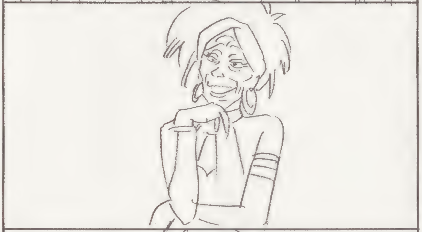
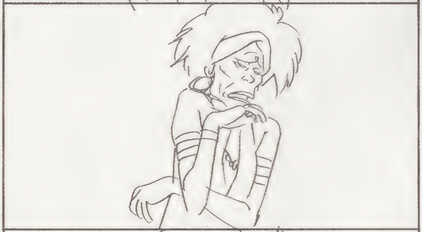
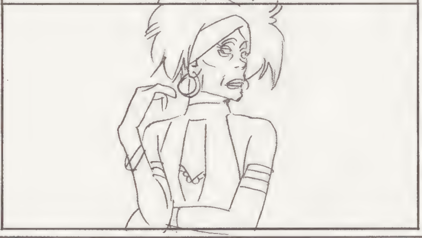
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
505			♪古いこの酒場で たくさん 飲んだから （酒を一気に呷る）	
		※C.505から510まで、 歌が絡むカットは スポッティングの上、 正確に尺を出します ので、コンテの尺は あくまで暫定です。 ただ、大きく変わる ことはありません。	♪古い思い出は	10+0
		※すいません。 この絵、不要でした。		
506		大勢の客で賑わう店内、 スポットライトを 浴びて歌うハナちゃん。 歌詞に合わせて 持っていたグラスを 放る。	♪ボヤけてきた らしい ♪私は恋人に 捨てられて しまった	

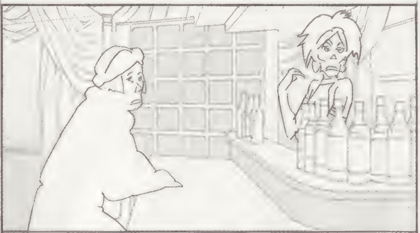
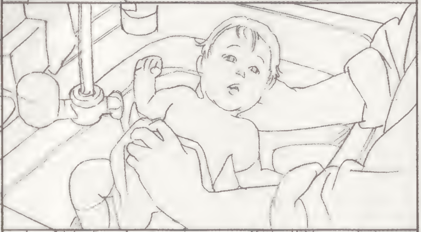
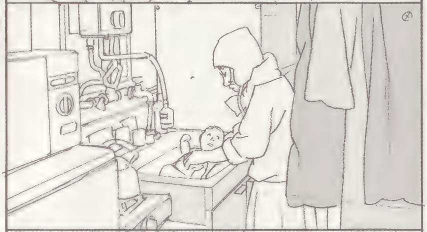
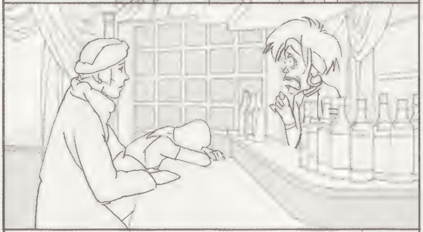
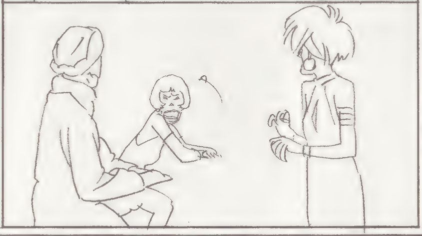
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
506		↓		11+0
507		ハナちゃんの投げたグラスが一人の客に当たる。 残っていたお酒がシャツにかかる。	酔客「アッ！」	0+18
508		色っぽい視線（笑）を投げかけながら歌うハナちゃん。 その奥にグラスが当たった客。	♪人がこの私を ふだつきと 云うから	
			酔客「何すんだブス!!」 (歌に被ります)	7+06

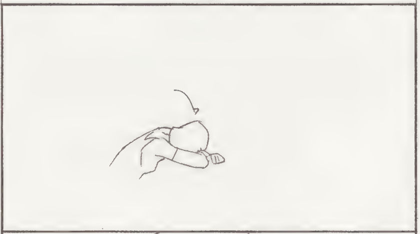
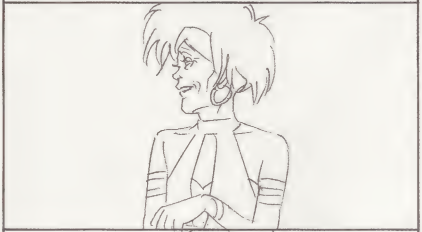
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
509		C.506兼用。 506のさらに引きです。 ハナちゃんのラストは 次カット合わせ。	♪ろくでなし 酔客「引っ込め!!」 ♪ろくでなし 酔客「お前こそろくでなしだ!!」 ♪なんてひどい	10+0
510	 	調子よく歌っていた ハナちゃん、 酔客の一言に プツンと切れる。	♪オーウィ! ♪云いかた 酔客 「このクソジジイ!」 S.E.パキンッ	5+0
511		ハナちゃん、 座った目で振り返り、 怖い形相で手前へ 突進してくる。	ハナ 「……クソはいいけど…… ジジイは……	

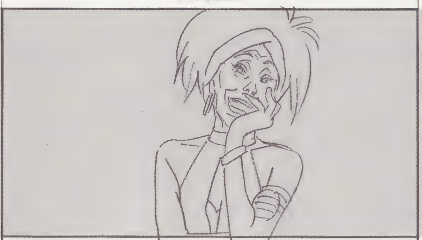
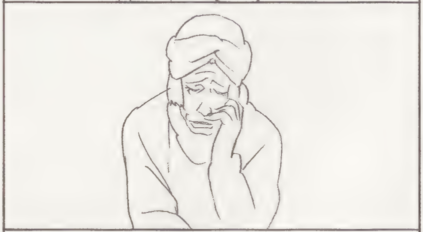
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
51		付けて PAN.UP. PAN.UP.分まで 含めて原図、 こんな感じです。	(向かってきながら) 許さない わよ!!」	5+0

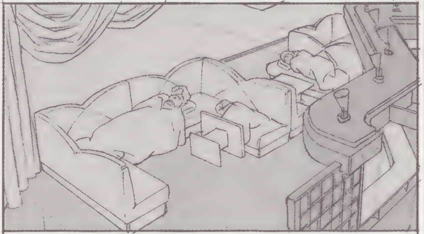
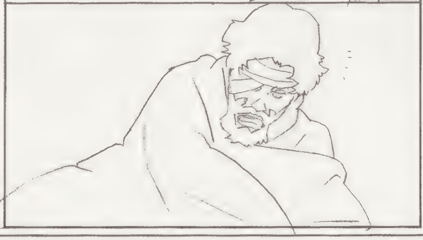
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
512		ハナちゃんの十六文キックが酔客の顔面にヒット。 ストップモーション。 Q.T.B. （あるいは何か変なカメラワーク有り）	S.E. ツカァァァァァァツ （現実音ではありません。映画の「ロッタちゃん」で使われていた音なのですが、どう説明すればよいのか……?）	1+12
513		絶叫するお母さんの顔。 ストップモーション。 Q.T.B.（512合わせ）	S.E. ツカァァァァァァツ	1+12
514		悪鬼のようなハナちゃんのアップ。 ストップモーション。 Q.T.B.（512合わせ） O.L.	S.E. ツカァァァァァァツ O.L. 3+0	4+0
515		しょんぼりとしたハナちゃん。 C.500と同じようなアングルですが兼用は出来ません。 背景とモブは若干アウトフォーカス。	ハナ　（～1+12） 「帰れるわけないじゃない…… あんな迷惑かけて」	5+0
		※すいません。 画面内にミユキは不要でした。 オカマに変えてください。		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
516		カウンター内の 母さん。	母さん 「いいのよ、お金で 解決できることだもの。 ↓	
			あなたが無事でいて くれたのが何よりよ」	7+0
517		C.515同ポ。 感涙がこみ上げる ハナちゃん。 こみ上げる感動と、 涙を堪えようとする せめぎ合いで恐ろしい 表情になる。	ハナ 「……ウッ…… ウググ……」	2+0
518		C.516同ポ。 びびる母さん。	母さん 「やめてよ、 あんたの泣き顔、 怖いんだから」	
		OFFで赤ん坊の声が 少し聞こえ、 目を向ける。		5+12

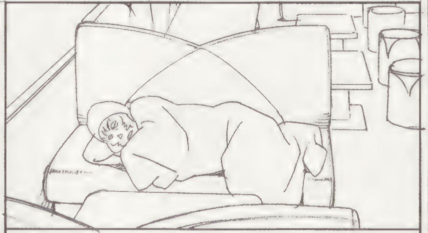
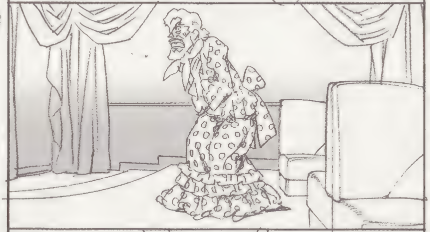
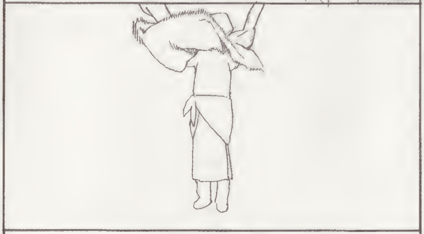
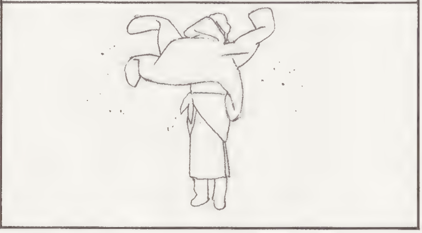
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
519		C.499 同ポ。 カウンターを挟んだ 二人。	母さん 「それより、 あの赤ん坊は？ あの娘さんの子供？」 ハナ 「それが……」	6+0
520		浴槽代わりの流しで 風呂に入れられている 清子。		3+0
521		洗面所で清子を お風呂に入れている ミユキ。 ※場所のモデルは 横川ビル 4F 洗面所です。 ※すいません。流しの右上 あたりに「育児 BOOK」 を広げておいといて ください。 「入浴のさせ方」の ページです。	ミユキ 「あんたのお母さんは、 どこにいるんだろうね ……」 母さん（OFF） 「エエッ！？」	5+0
522		C.499 同ポ。 カウンターを挟んだ 二人。	母さん 「捨てられてた!?」	
↓		奥で突っ伏していた オカマがガバッと 起き上がる。 このオカマは、ここで 起き上がるまでずっと 同じポーズで 眠り続けています。 ↓	オカマＢ 「そうよ！ あたしは捨て られたのよ!!」	

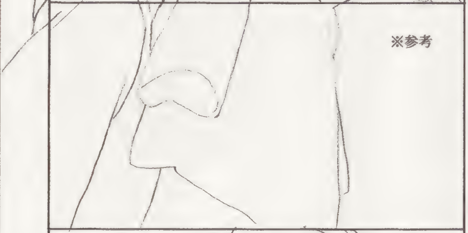
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
522		↓ パタリとまた寝入るオカマ。		6+0
523		C.516同ポ。 カウンター内の母さん。 ハナちゃんの方に 顔を戻して、 しみじみと言う母さん。		
			母さん 「なんだか…… 因縁めいてるわね」	
				4+0
524		C.515同ポ。 ハナちゃん、頬杖を ついて我がことに 重ね合わせて思いを めぐらせている。 ↓	(〜 1+06) ハナ 「まるで私かと 思った……」	

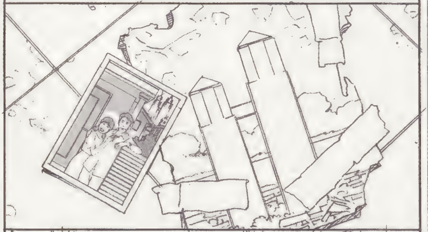
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
525		C.516同ポ。 カウンター内の母さん。 欠	母さん 「あんたらしいわ」	
※C526は欠番になります。		自分の世界に浸り、 段々と芝居がかってくるハナちゃん。	ハナ 「路の上で生まれて 今になってまた 路の上……	
				
			そんな私だからこそ、 あの子には 愛が一杯の家、 見付けてやりたい。	
			だって、 私が何より 欲しかったのは 「愛」だったんだもの！」	19+0

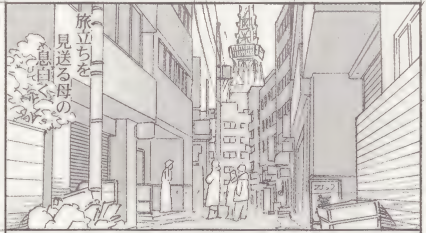
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
527		翌早朝。 ソファで寝ていた ギンちゃんが、 清子の声に目を覚ます。	(～3+0) 清子 「ふぁ……ふんぎゃ……」	
		起きあがろうとして 体に痛みが走る。	ギン「……っ痛……」	
				6+12
528		ギンちゃん、寄り。 あたりを見、 起き上がろうとして 何かに気が付く。		
		なるべく毛布で体を 隠しておいてください。 服が見えても 首元のスカーフと 肩くらいまで。		5+0

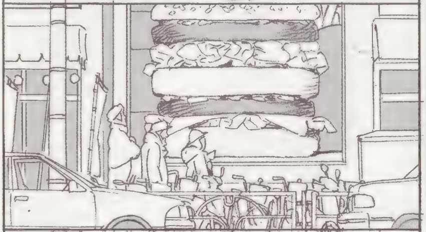
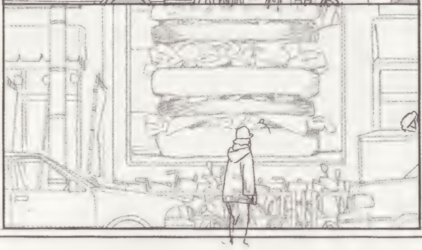
(　　　)

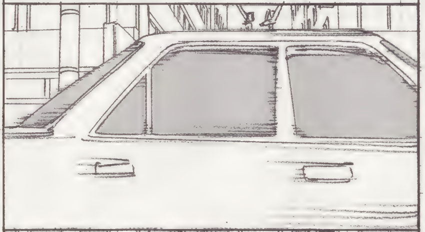
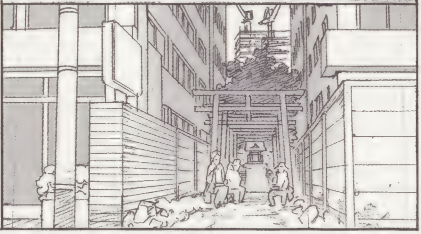
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
529		ソファで寝ていたミユキ。	ギン(OFF) 「わっ！ 何だこれは!?」	
		ギンちゃんの声に 寝呆けた顔で 起きあがるミユキ。	ミユキ 「オッサン…… 生き方変えたんだ……」	7+0
530		ド派手な服を 着せられていた ギンちゃんが焦って 大声を上げる。 何故か内股。 入り口脇に花を描く のを忘れてましたので、 レイアウト時描き足して おいてください。	ギン 「俺の 服は!?」	1+12
531		洗面所、ギンちゃんの 上着をはらうハナちゃん。 バサッとはらった後、 上着はウソでも ゆっくりフワ〜ッと。	S.E. バサッ!!	
↓		↓		

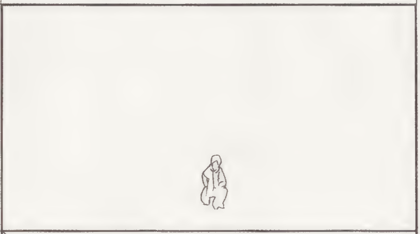
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
531		ハラリと落ちる 紙片２枚。		
		ハナちゃん、気が付く。		4+12
532		紙片を見つめる ハナちゃん、アオリ。		
				
		かがんで顔を近づける。		

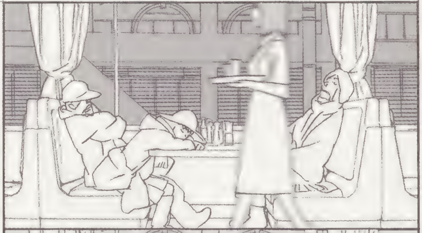
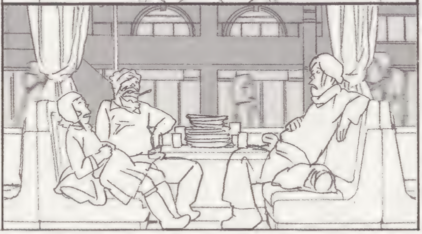
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
532		紙片の意味に 思い当たり、顔が 明るくなるハナちゃん。		5+12
533		例の写真と、 マンションの広告 (老ホームレスの 段ボールハウスから 破り取ってきた チラシです)。	ハナ(OFF) 「大手柄よ !! ギンちゃん」	2+0
534		店の前、 ネグリジェ姿の母さん。 ※これじゃいくら何でも 寒いでしょうから、 ガウンを着せてください。 カット頭で、 ブルッと寒さに震える。 セリフ頭に白い息。 少し濃いめにスーパー。	母さん 「困ったらいつでも 戻っておいで」	4+0
535		見つめ返すハナちゃん、 奥にミユキ、 ギンちゃん。	(～1+0) ハナ 「ありがと、お母さん」	
		カット尻、 ふと画面左手上方を 見やる。		5+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
536		路地から見上げる 東京タワー。 ハナちゃんの俳句だか 川柳だかよく分から ない一句。	(～1+06) “旅立ちを 見送る母の 息白く”	
		句を台無しにする ように最後、 母さんのくしゃみを 一発。	(～5+12) 母さん 「へぇ～っくしょい!!」	8+0
537		横断歩道を急ぐ人々。 一行が呑気な足取りで IN～OUT。 歩きは全てスライド。 また、ハナちゃんたち 一行、モブは 他のカットにも流用 します。	※以下、音楽。	
				7+12

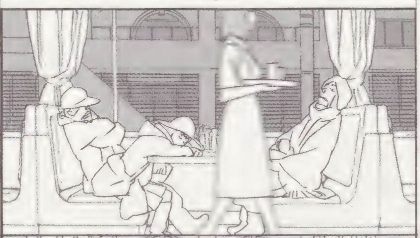
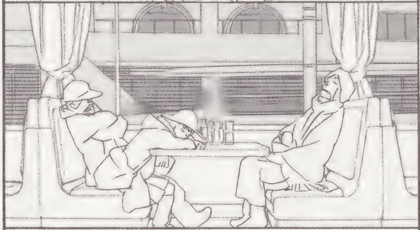
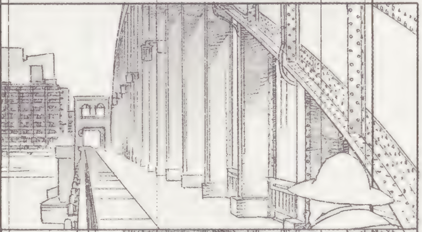
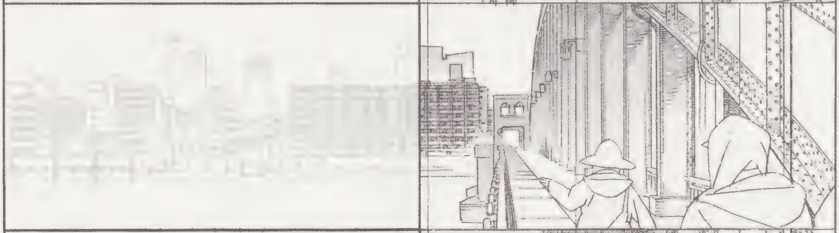
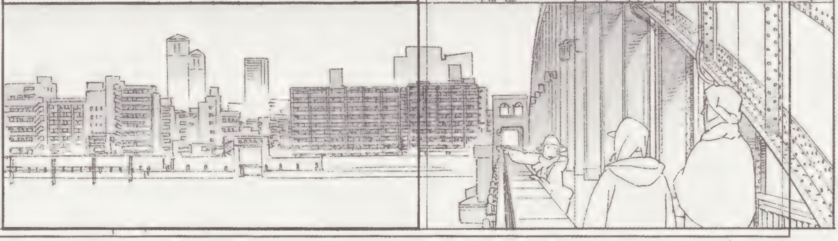
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
538		正月のお飾り。		2+0
539	 	お飾りを売る屋台。 その前を歩いて行く 一行。 OUTまで。 ※モブ、一行ともに C.537を流用。		5+12
540	 	街角に貼られた ハンバーガーのポスター。 その前を歩いて行く 一行。 が、ポスターの前で ギンちゃんだけが 立ち止まり、物欲しげに ポスターを見上げる。 ハナちゃんとミユキは OUT。 ※このカットも歩きの リピートは537を 流用します。 キャラの大きさ、 調整必要です。		4+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
541		建物の合間の ゴミ置き場。 漁るギンちゃん。 奥にミユキ、 ハナちゃん。 通りを行き交う人々 有り。		
		収穫に喜んで 起き上がるが、		
		コンクリートの棚に 頭をしたたかに 打ち付ける。		2+0
542		カット頭、車が画面を 覆うくらいからOUT。		
↓		ビルの狭間の小さな祠。 弁当を食べる一行。 ↓		

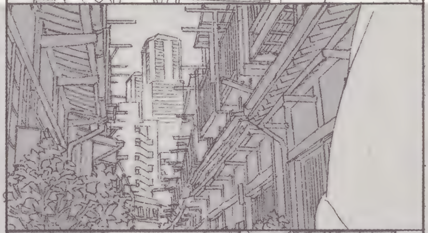
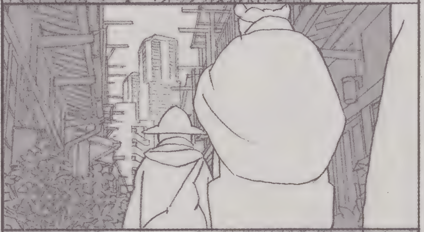
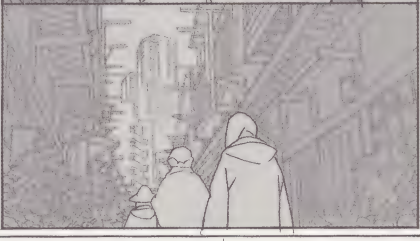
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
542		ハナちゃん、手を拭こうとでもしたのかポケットを探る。		
		と、何かに気が付いて取り出す。 カット頭の車が通過後、カットいっぱいT.U.		5+12
543		福沢諭吉が一人とお母さんの手紙。 “ハナちゃんへ ちょっと気の早い お年玉”		2+0
544		感涙のハナちゃん、その泣き顔に気色悪そうにしているギンちゃん。 カット頭、サッと手を合わせて拝む感じです。		2+0
545		ファミリーレストラン店内。 眠る一行。 窓の外を人々や車が早回しで流れて行く。		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
545		深夜になって、 人通りがまばらになる。 奥の建物の シャッターも下りる。 時折、ウェイトレスや 他のお客が早回しの 動きで一行の前を よぎる。	このカット、一行とそれ以外では 時間の流れ方が違います。 全体に時間を早回しに しているのではなく、 3人に動きがあるときは 彼らだけノーマルのスピードです。 カット内で、夜〜昼〜夜という風に 窓の外の風景が変わります。 店内で2泊することになります。 カット後半は積雪もあります。 通りの向こうに見える建物は 顔に見える感じで、 時間の経過で違った表情になります。	
		ギンちゃんが起きて タバコを吸い、 ハナちゃんが清子に ミルクをあげたりする。 寝ているところから 起きあがる、といった 芝居は不要です。 O.L. で繋ぎます。		
		昼間は大雪。 大雪で足止めを 食っている、 ということです。		
		お腹いっぱいになって 苦しげな一行。 テーブルの上には 山と積まれた食器類。 夕方、雪は小やみになり 人々が行き交う。		
		また夜になり人影も まばらになる。		

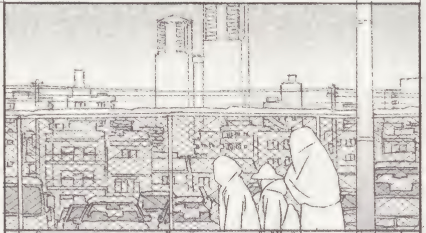
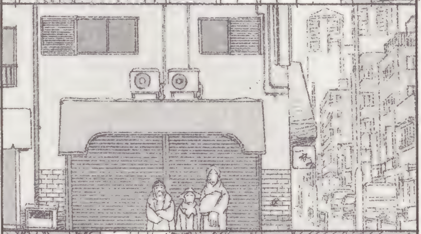
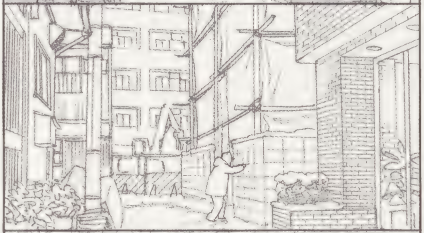
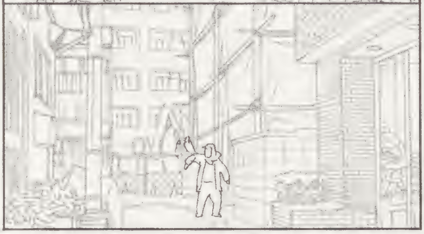
マッドハウス

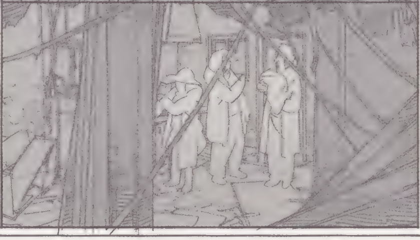
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 545		↓ 深夜、眠る一行。		
		朝方になる。 ※以上、芝居内容は 暫定です。 早回しの程度を 考慮しながらもっと 増やします。		11+12
546	勝鬨橋。 ミユキが小走りに IN。 遅れてギンちゃん、ハナちゃん IN。 ミユキが立ち止まり遠くを指さす。 ギンちゃん、ハナちゃんがそちらに顔を向けながら立ち止まる。 PAN ←。 小雪が舞う彼方に、例の高層マンションが見える。 ※このカット以後、コンテでは特に積もった雪を 表現していませんが、かなり積もっていると思って下さい。 FIX. 4+0 ～ PAN. 4+0 ～残り FIX. O.L. 3+0			
				
				9+0

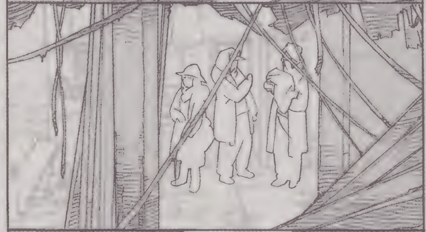
( )

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
547		O.L. 雪を被った屋台船の 向こうに高層マンション。 雪降っています。		
		下から例の写真が IN、 と同時にピント手前に 送り。		4+0
548		路地から見上げる 高層マンション。 雪有り。 一行 IN して奥へと 歩いて行く。		
		欠		
				4+12

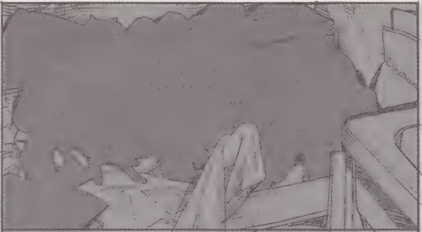
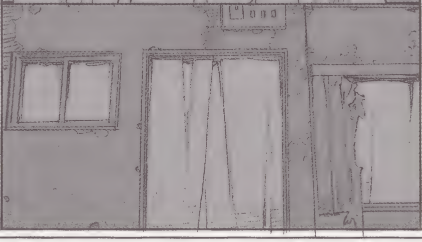
( )

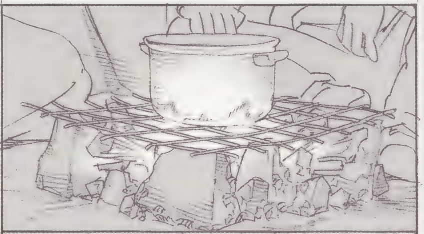
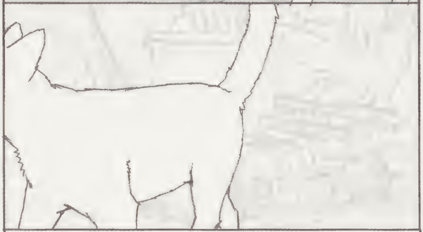
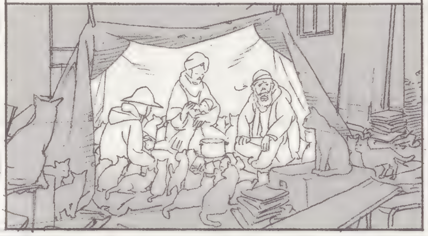
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
549		高層マンションを 遠望しつつ歩く一行 FOLLOW。 雪の降り、激しく なっています。 フェンスの奥は駐車場。 ※奥から、空と高層マンション、 建物A、建物Bと駐車場の奥の車、 中段の車、手前の車、 フェンスと電信柱の計6段のマルチです。		5+0
550		シャッターの閉まった 店先で雪をしのぐ一行。 建物は顔になっていて、 大きな口の中に一行がいる、 という感じです。 右手の通り奥に高層マンション。 雪はかなり激しく降っています。		3+0
551		雪がさらに激しく なっている。 ブルーシートに 覆われた工事現場に 逃げ込む一行。 まずギンちゃんが INして、		
		ブルーシートの中を 確認。		
↓		中は安全と見て 手を振って他の二人に 合図する。 ↓		

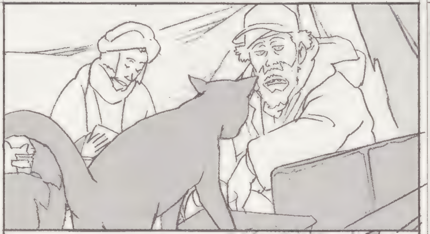
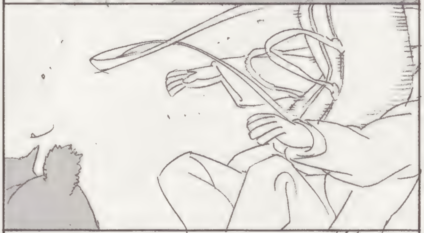
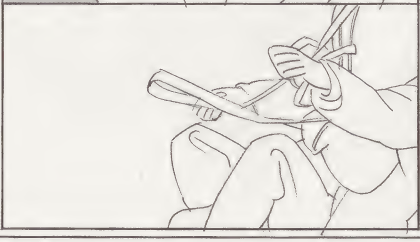
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
551		清子を抱いた ハナちゃんとミユキが 小走りに来て、 ブルーシートの中へ 駆け込み、		
		最後にギンちゃんが 入る。	音楽、ここまで。	6+0
552		解体途中の瓦礫の家。 体に積もった雪を はらう一行。	ギン 「ったく、ひでぇ降りだな」	
		不意に画面手前を 黒い影が素早くよぎる。	欠 ハナ 「(鼻をズルルとすすり) う～寒い……	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
552		その気配に気が付く ミユキ。	↓ 火ィ焚いてよ、 ギンちゃん」	
		画面外左手で物音。		8+0
553		あたりに目を配り、 気配に怯えるミユキ。	ハナ（OFF） 「急いで温まらないと 清子が風邪を ひいちゃうわ」	
			欠	
				3+12

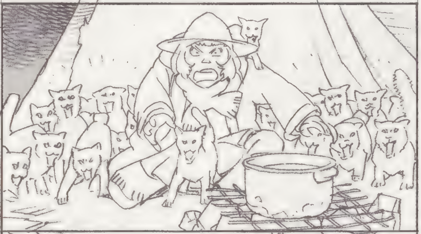
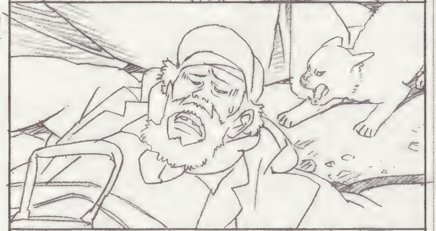
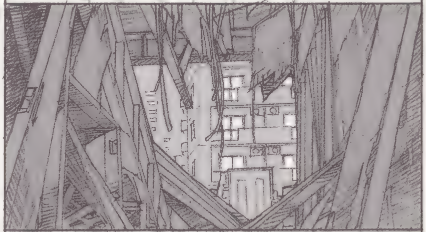
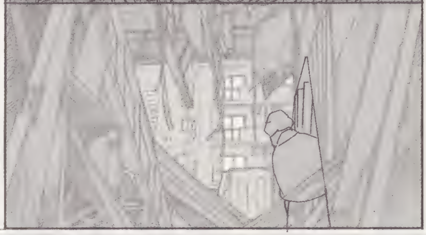
（　　）

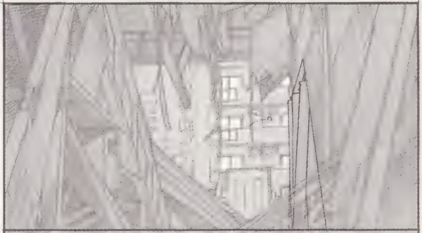
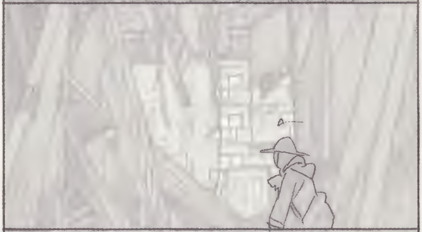
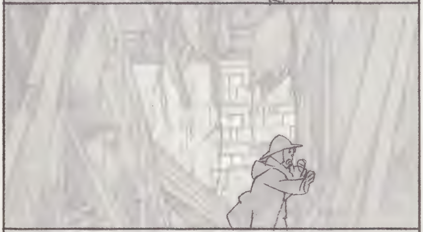
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
554		室内の片隅、 その溜まったような 暗闇の中で無数の目が 光る。 少しだけPAN→。	ギン（OFF） 「空き家みてぇだし、 いっちょうキャンプ ファイアとしゃれ込むか」 (カットに入らない分は 次カットにこぼす) 欠	
		闇の中から陰が 二つほど飛び出す。		
555		怯えて一歩後退る ミユキ。	欠	
		後ろの二人が顔を 向ける。	ミユキ 「……なんか……いる」	
		※原図こんなです。		4+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
556		廃屋、室内。 急造の竈に赤々と 火が燃え、鍋が かけられている。 鍋から湯気あり。	(～3+0)	
		猫がINして 悠々と画面を横切る。		
			ギン（OFF） 「やぁれやれ、	
	※すいません。 カット内容を変更しました。 その関係で次カットに この猫が描かれておりません。 次カット頭、この猫の 動きを繋げてください。 １～２歩歩いてミユキの そばに座らせて下さい。		↓	5+0
557 ②		室内にさらに ブルーシートで覆いを して暖をとる一行。 周りにはたくさんの 猫たち。 急造の竈に焚かれた 火には鍋がかけられ、 お湯が沸き湯気が 上がっている。 腹の虫がグ～ッと鳴り、 猫達に目をやる ギンちゃん。	ギン 「空き家はありがてぇが、 とんだ先客だぜ」	5+0

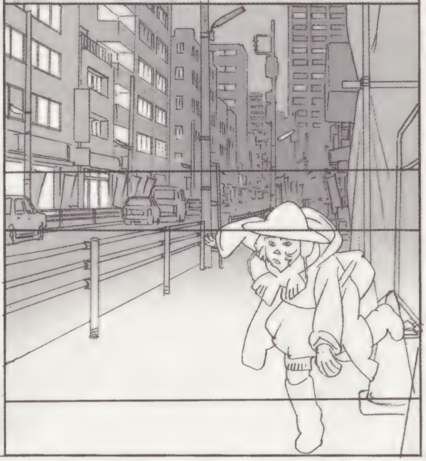
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
558		目の前を横切る猫を物欲しげに見るギンちゃん。		
			ギン 「腹一杯…… 肉を食いたいな」	
		バンッと、ギンちゃんの顔にいきなり鞄がヒット。 ラスト、スローで溜まる (ワンパターンですいません)。	ギン 「ングッ!!」	
				5+0

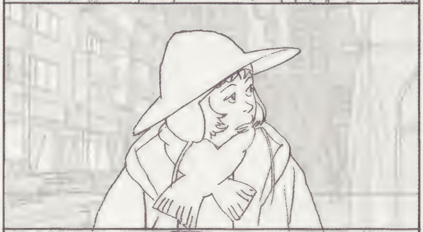
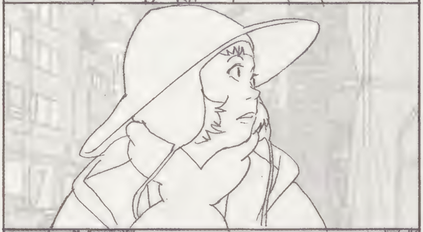
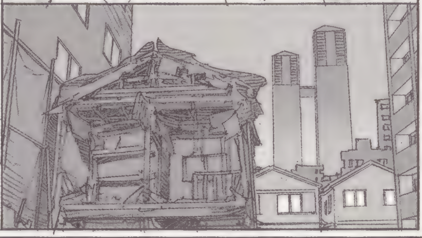
( )

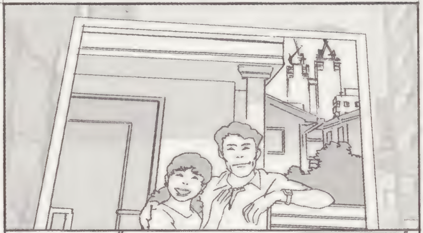
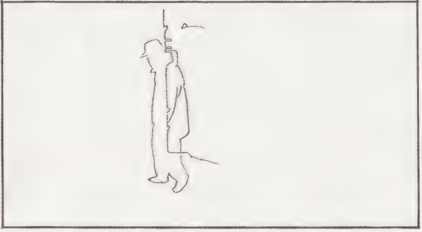
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
559		バッグを投げつけた体勢のまま叫ぶミユキ。 ニャーニャー うるさい猫達。	ミユキ 「アタシが 許さないよ!!」 猫たち 「ニャーニャー!!」	3+0
560		倒れているギンちゃん。 その顔のすぐ脇では 一匹の猫が 威嚇している。	ギン 「ジョーダンだよ、冗談」 猫 「フ〜ッ!!」	
				4+0
561		瓦礫の廊下らしき ところから外が見える。 雪が小やみになっている。		（〜3+0）
↓		アコーディオン カーテンを開けて ハナちゃんが顔を出す。 ↓	ハナ 「小やみになって きたわ、（部屋の中に 顔を向けて） ミユキちゃん、 買い物お願いよ」	

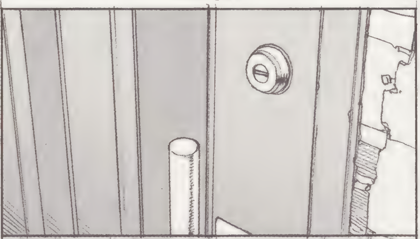
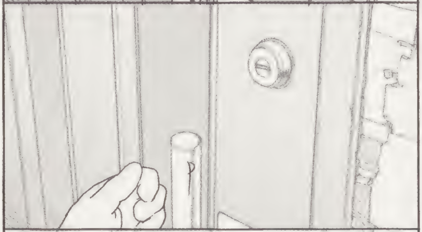
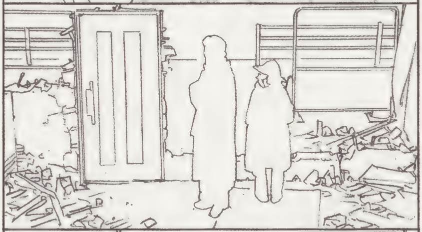
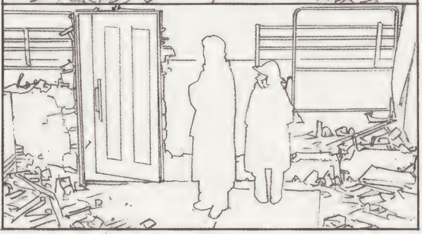
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
561		ハナちゃんが部屋の 中に入り、 入れ替わりに ミユキが出てくる。	ミユキ（OFF） 「オッケー」	
			ギン（OFF） 「少しばかり酒も頼むぜ」	
			ミユキ 「いっぱいだけだかんね！」	
		ミユキ小走りに奥へ。 ※影の中から出る 感じで、色が明るめに なります。		
		※ここまで行かなくて 良いです。 前の絵くらいで 繋がると思います。 また、少し右側に 走り出す感じに して下さい。 次カット合わせ。		16+0

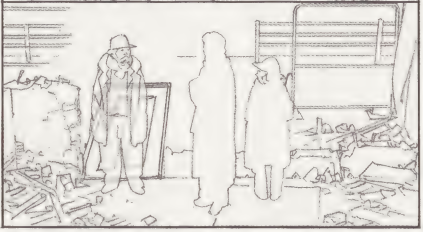
（　　）

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
562		瓦礫の家、俯瞰。 走り出てきたミユキが、 残されたドアを回って 瓦礫から道路へ 軽くジャンプ。		2+0
563		A.C. 道路に着地して、 2～3歩走って来る。 (付けて PAN.UP.)		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
563		↓		
		ふと右手に何か 気が付いて立ち止まる。		
		この絵の状態でしばし （3+0）固まってから セリフ。	ミユキ「……あ」	6+0
564		瓦礫の家の向こうに 高層マンション。 ここから雪は やんでいます。 ↓	（～3+0）	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
564		下から例の写真がIN。		6+0
565		茫然と佇む一行。	ハナ (～1+18) 「ウソ……」 ミユキ 「……だといいけど」	
		やおらギンちゃんが 歩き出して、 ドアの向こうに消える。		
		何ごとかと視線を送る 二人。		
				10+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
566		ドア、寄り。 画面外で鍵の音。	(～1+0)	
		ギンちゃんの右手が IN、その手には コインロッカーで 手に入れた鍵の束。		
				3+0
567		C.565同ポ。 ガチャリ、と鍵が 開く音が聞こえ、 ドアが開く。	(～2+0)	
↓		↓		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
567		うっそりと ギンちゃんが入って くる。		
		ギンちゃんの後ろで ドアが軋んだ音を 立てて閉まる。	ギン 「……ただいま」 （～ 8+12）	
		変な間（3+0）。 奥を車が一台通過（←）、 その通過音を きっかけにする感じで ゆっくりとドアが 倒れて行く。		
				16+0

マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
568		C.562同ポ。 瓦礫の家、俯瞰。 倒れるドア。 ※前カットの倒れるドアをスロー気味に解釈して、こちらのカットはそれがノーマルに戻って、あっけなく倒れる感じです。 F.O.（5+0）		7+0
	Bパート／終			

Commentary of Storyboard B Part

ビル顔の効果と背景の指示

『東京ゴッドファーザーズ』絵コンテ　Ⓑパート解説

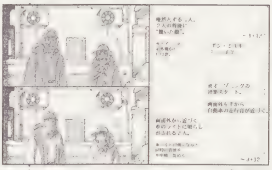
文：藤津亮太（アニメ評論家）
text by Ryota Fujitsu

ビル顔が作品に及ぼす効果

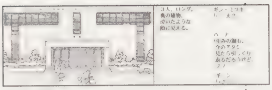
Bパートは、本格的に清子の両親を捜し始めた3人が、ヤクザの抗争に巻き込まれるという思わぬトラブルをきっかけに、いったんバラバラとなり、しかしやがてようやく目的としていた清子の両親の家に到着するまでを描く。

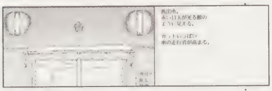
映画の横長のフレームの特徴は、人物を画面内に配しても、周囲にかなりの空間が広がる、という点にある。その広がりは、大きなスクリーンに投影されると一層強調される。この広いスペースをうまく使うことで、画面内に空間感や臨場感が生まれてくる。大げさに言えば、このスペースにこそ「世界観」が潜んでいるのである。逆に言うと、画面全体が印象に乏しく"痩せた"印象がする場合は、このスペースの使い方に問題がある場合が多い。

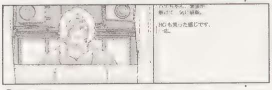
本作の場合、そうした基本的な背景スペースの効果に加えて、もう一つ別の使い方がなされている。それが"ビル顔"である。ビル顔、とは文字通り、ビルの外観がまるで人の顔のよ

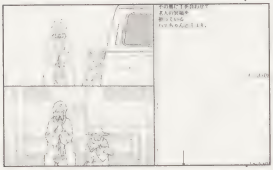


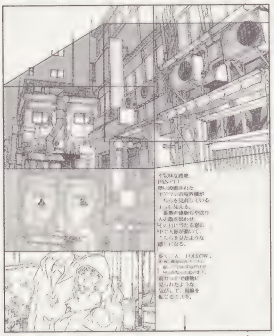
●C-74


●C-170


●C-346


●C-456


●C-474


●C-363

うに見えている、というものだ。AパートのC-74にまず「驚いた顔」として登場し、C-170の「泣いた顔」のように登場人物の心理の一種の代弁者などとして、全編を通じてしばしば登場している。

Bパートでも、まずギンちゃんが派出所に出向くC-346で、赤い明かりが、まるで目のように見える"顔"が描かれている。この"顔"は目が赤いためちょっと化け物じみても見えて、派出所の前で少し躊躇するギンちゃんの気持ちが反映されている。一方、C-456では、無事、ミユキと再会して緊張が解けたハナちゃんの背後に、大きな口をあけたような"顔"が描かれている。ここではエアコンの室外機のファンが目に見立てられている。C-474でも、ミユキの表情と背景のビルの"表情"が重ね合わされている。

そんな"顔"の中でも、もっとも凝っているのがC-363に登場するものだろう。これは、ヒットマンに連れられたミユキが不気味な路地裏へと足を踏み入れた場面だ。

ここではまず手前に、室外機の目と換気扇の鼻を持ち、下にある割れた窓がまるでキバのように見える"顔"が描かれている。また奥の建物も、二つの窓がまるで目のようで、そこに映った人影が、ちょうど瞳となって、ミユキを見つめているように見える。

今監督はここの"顔"についてインタビューで、「昔話の絵本なんかで、暗い森に入っていくと、その子の主観で枯れ木がお化けに見えるという古典的手法」と同じだと語っている。それを、現代的な題材でアップトゥーデートしたのだという。

ここで注意したいのは、かなりリアリズムよりの背景美術であるにもかかわらず、そこで描かれるものに登場人物の「主観」や「感情」が投影されている、という点だ。通常、背景美術で登場人物の心理をフォローする場合は、色のトーンを変えたり、あるいは画風そのものを変化させるなどの手法が多い。

そういった方法を使わずに「主観」や「感情」を目に見える形にしてみせた“ビル顔”には、本作の美術のスタイルの一端がよく現れている、ということがいえる。

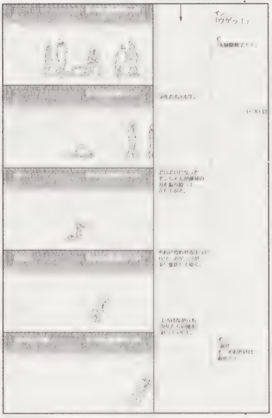
本作の表現のスタイルを語る場合、しばしば「実写を思わせるような」という言い回しで、そのリアリズムの側面ばかりが強調される。しかし、それは一面的なものの見方にしかすぎない。このビル顔の群を見ればわかる通り、リアリズムだけでは到達できない、「リアルとマンガの融合」こそが、本作の基調をなしているトーンなのである。“ビル顔”は、その象徴ということができる。

また、物語を語っていく上で、この“ビル顔”はもう一つ大きな働きをしている。それは、登場人物の「主観」や「感情」を、かなり記号的な顔で端的に表現してしまうため、そうした「主観」や「感情」に対して、一定の距離感が生まれる、ということだ。

たとえばC-363。ミユキは、当然ながらかなりの恐怖を感じている。そして、おそろしい顔が浮かび上がって見える路地裏の風景は、その恐怖の投影である——というのは、既に見た通りである。しかし、その“ビル顔”は、単純な「恐怖」の象徴ではない。そこにはどこか、なんてことはない風景が怖く見えるおかしさが漂い、観客がミユキの恐怖に寄り添いすぎず、あくまでもコメディの中の一つの味付けとして、その恐怖を受け取れるようになっている。

それはAパートC-170の「泣いた顔」も同様で、ともすると類型的な「不幸な生い立ちの告白」になりがちなシーンを、「泣いているビル顔」を、その背景に配することで、おかしみすら感じられる場面としている。

先に、映画の横長フレームのスペースは「世界観」であると書いた。“ビル顔”は一見、こうした「世界観」とは縁遠い、一種のお遊びにも見える。だが最終的には観客が、コメディ——コメディの基本は観客が登場人物をやや突き放して見るとい


●C-414

うところにある。でなければ、ドジを踏むシーンで笑うことはできない——としての立ち位置をとるのに大きな役割を果たしている、といえる。

また"ビル顔"ではないが、C-404から始まるホームレス狩りの場面では、画面上部にある窓の明かりが、格闘ゲームの「ライフゲージ」の役割を果たしている。ギンちゃんがダメージを受けると、ギンちゃんサイドの明かりがどんどん減っていくのである。これもまた、どうしても陰惨な感じが漂うホームレス狩りの印象を、弱める役割を果たしている。

これは、C-409の段ボールハウスから老人の死体をひっぱり出すカットで「あまり真面目に描くとただ陰惨な感じになるので、老人の表情をとぼけた感じにして、ポーズの付け方も少々ふざけたくらいの感じにしてください」という注意書きの発想とも通底している。

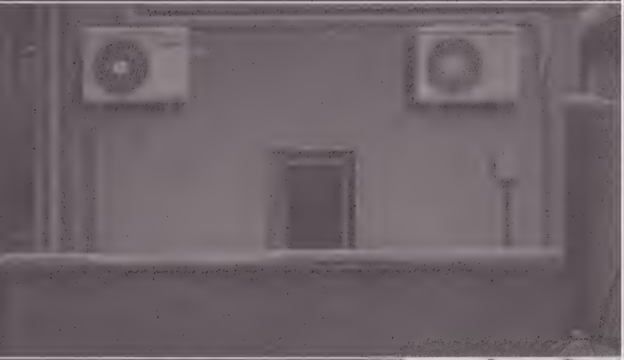
こうした手法は、さらに広告ポスターを、その場の状況に対して皮肉を言っているように見える状況で挿入するという、本作でもしばしば使われている方法とも同心円上にあるのは、いうまでもない。

背景の指示と兼用

ところで、ここまで見たように本作のコンテは、背景の部分もかなり細かく描き込んである。これは、コンテを拡大コピーすることでそのままレイアウトの下書きとして活用しよう、という狙いがあるためだという。そのためか、本作のコンテでは非常にしばしば、背景のみの参考画面や、前カットで使った背景をどのように流用するか、などについて細かく指示が書かれている。

Bパートでは、C-274のホテルのロビー、C-321〜C-323のホテルのドアの外部分などで美術スタッフに雰囲気を伝え

■ C-43 より



■ C-74 より

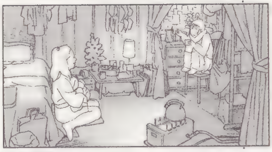
■ C-550 より

■ C-396、420、428、430 より

る背景のみの絵、あるいはラフな原図が描かれている。

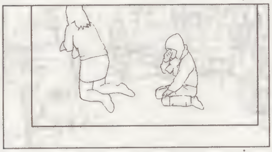
そもそも今監督は、初めてアニメに携わった『老人Z』で美術設定、『機動警察パトレイバー2 the Movie』などでレイアウトを担当している。いずれの作品も、普段見慣れているわりにはアニメの中ではちゃんと描かれたことのない、日常風景を中心に担当したという。そういう意味でこうしたカットの絵はいわば自家薬籠中のもので、絵コンテ段階から、背景、レイアウトの要素を押さえていくのは、効率化という点からも理解できる方法である。しかし現状、ここまで自ら絵を描いて指示をするアニメ映画の演出家はほとんどおらず、今監督の独自のスタイルといってもいいだろう。

また本作のコンテでいて気付くのが、背景の兼用の指示が各所に書かれているということである。これは同じ場所、同じアングルの場合、多少画面サイズを変えるなどして、同じ背景を使うという指示だ。たとえばBパートでは、C-377に「このBG(筆者注:BackGround、背景のこと)、たぶんC-373を大きめに作成すれば兼用できると思います」とある。また、ミユキがヒットマンに連れられて入ったマリアの部屋では、C-396の背景を、C-420ではまったくそのまま、C-430ではひとまわりアップになったサイズで兼用している。



● C-396

● C-420



● C-430

このほかAパートでは、C-93で「このレイアウトは後々何度も使用することになるので、背景に余裕をもたせてレイアウトしてください。またこのカットも実際のレイアウトを、"ハナちゃんの段ボールハウスの設定"ということにするつもりです」という指示も見られる。

もちろん背景の兼用そのものは、特に珍しいことではない。さまざまな作品でも「C-×と同ポ(同ポジション)」という指示がある多くの場合、背景は兼用されている。

本作の場合は、もととなる背景をある程度大きく描いたりすることで、兼用時にカメラのサイズを多少変えるなどのア

レンジをほどこせるように、コンテの段階から明確に指示しているところに特徴がある。

アニメーションは、労働集約型の産業のため、不要な労力を省き、その分の力をほかへ注ぐことで、クオリティの底上げを図ってきた。兼用がコンテの段階から明確ということは、それだけ効率的な現場の運営が可能になるというということでもある。

コンテだから確認できる細部

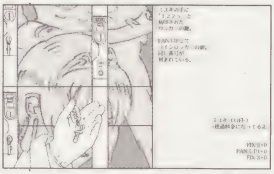
本編では細かくて気づくことができなかった部分を、読み込むことができるのもコンテ本の楽しさである。

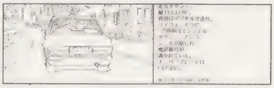
たとえば本作では、クリスマスから始まる物語、ということを踏まえて「1225」の数字が繰り返し登場している。

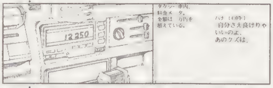
まずAパートで、清子とともに捨ててあったコインロッカーのカギが「1225」。Bパートでは、ミユキとヒットマンが乗ったタクシーのナンバーが「12-25」。またこのタクシーに乗り込んだハナちゃんが支払わなくてはならなくなった運賃が「12250円」だ。さらにCパート、C-580には「12:25」を指したデジタル時計が登場、さらに清子の"両親"の引っ越し先住所の末尾が「1-2-25」とある。

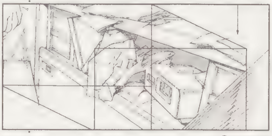
また、斜視のホームレスの老人の命は、その段ボールはウスを飾る風車にたとえられている。ろうそくなどのバリエーションのひとつといえる。老人が死にそうになると、風車はほぼ停止してしまい。意識を取り戻すと、風車は再び回り始める。

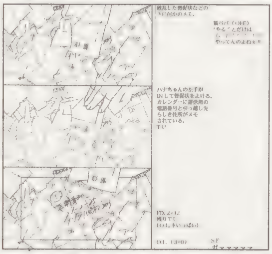
そのほか、本編ではスペイン語だけで語られていて、ミユキと同様まったく意味が通じなかったマリアのセリフだが、コンテでは、そのセリフの一つ一つにちゃんと日本語訳が添えて描かれており、コンテを読むと、二人の会話のぎくしゃくした感じがより一層つたわってくる。


●C-179


●C-328

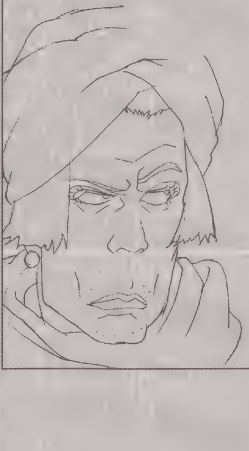

●C-466


●C-580

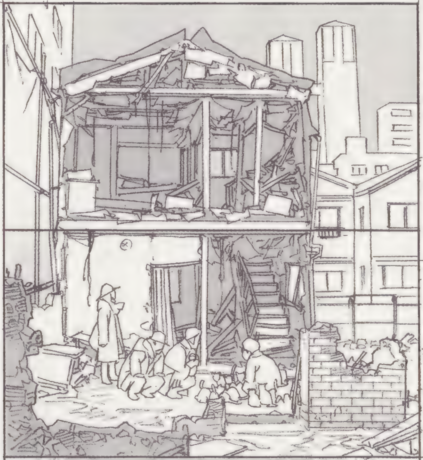
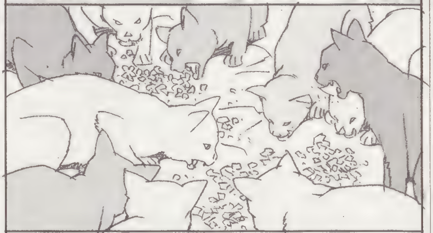

●C-592

TOKYO GODFATHERS
STORYBOARD BOOK

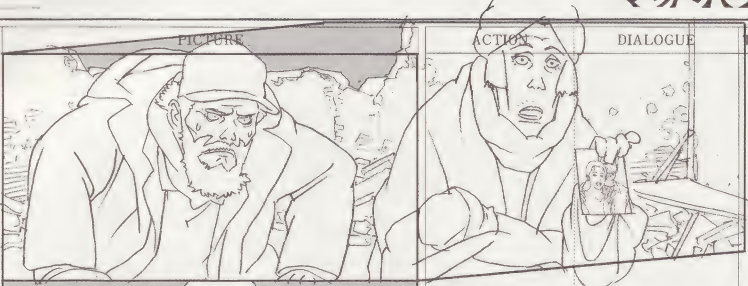
(C PART)

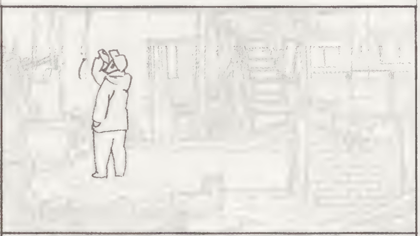
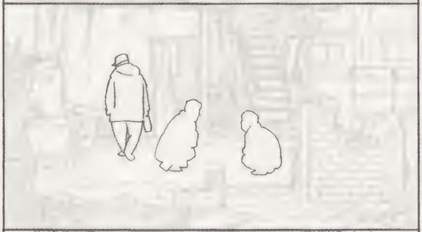
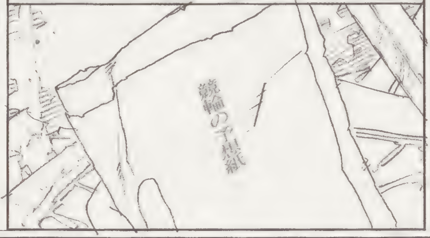


マッドハウス

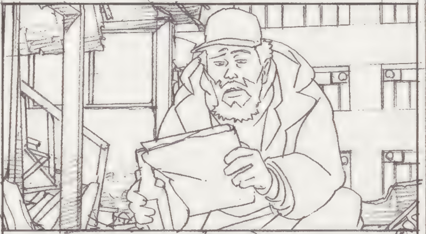
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
569		F.I. 翌朝。 前夜から一転、 よく晴れた冬の 青空を背景に瓦礫の家。 猫ババの第一声 「ええ？」を きっかけに PAN.DOWN. ハナちゃん、 ギンちゃんが 座り込んで、 近所の猫おばさん （猫ババ）と話を している。 猫ババの周りには、 餌を目当てに たくさんの猫が 集まっている。	猫ババ（OFF） 「ええ？ あんたら こんなとこに 泊まったって のかい!? ↓ やだよ、 ホームレスじゃ あるまいし」	
		ミユキは瓦礫の家を 物色しに奥へ歩いて 行く。 FIX. 2+12 PAN.DOWN. 5+0 FIX. 1+12		9+0
570		猫たちがガツガツと エサを食べている。 猫缶やドライフード。 OFFでギンちゃんの 腹の鳴る音が聞こえる。	S.E.（OFF） 「ぐぐぅぅぅ ぅぅ〜ッ」 (次カットにまたがって)	3+0
	↓			

マッドハウス

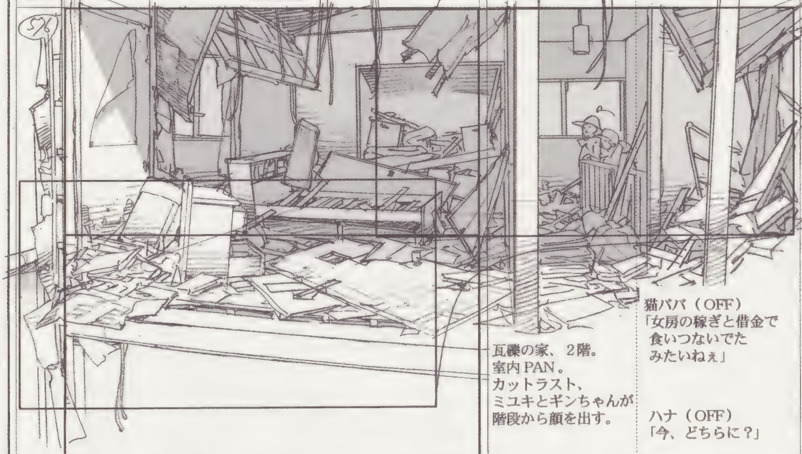
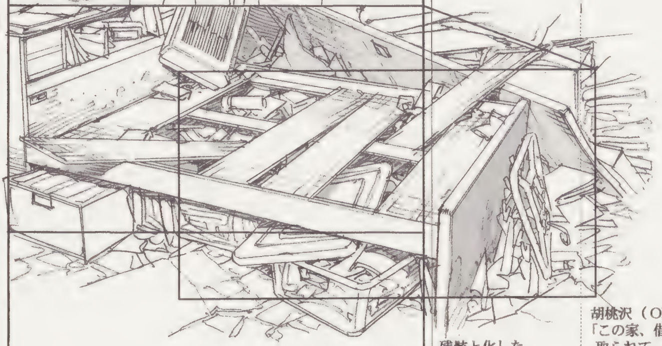
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
571				
572		ギンちゃんが 羨ましげに猫たちの 様子を見ている。 セリフ頭「実は」を きっかけに PAN。 例の写真を差し出して いるハナ。 FIX.3+0 PAN.2+0 FIX.2+0	S.E. 「ぐぐぅぅぅぅぅ〜ッ」 ハナ（OFF〜ON） 「実は、この人たちを 捜しているんですが……」	7+0
		見返している猫ババ。 周りには餌を欲しがる 猫たち。 猫に視線を落とし、 少し不機嫌そうな 感じでセリフ。	猫ババ 「ああ（うんざりする感じで） ……西沢幸子」	3+12
573		C.569 ラストと同ポ。 一同、引き。 ミユキは家の中を 物色していて最初は 見えません。	ハナ 「ご存じなんですか？」	
		猫ババとハナちゃんの 会話の間、あたりを 物色するギンちゃん。 カット頭から 立ち上がります。 ↓	猫ババ 「あたしが立て替えた 町内会費踏み倒し やがったのよ ↓	

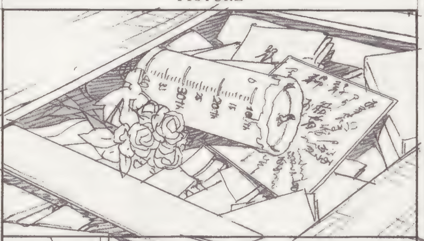
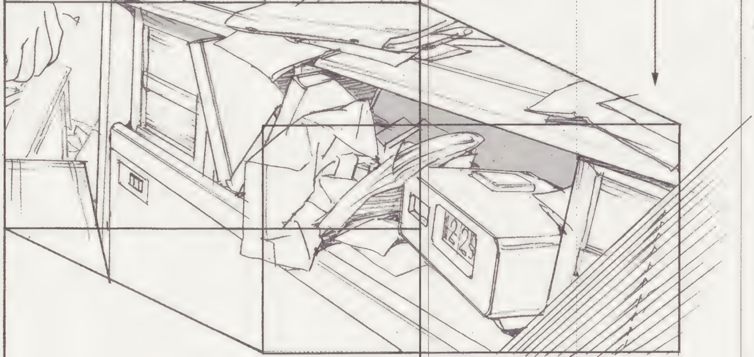
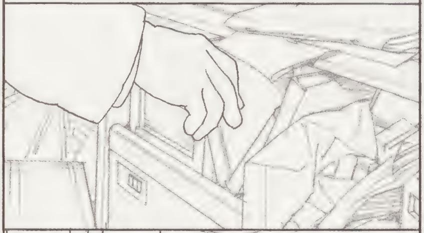
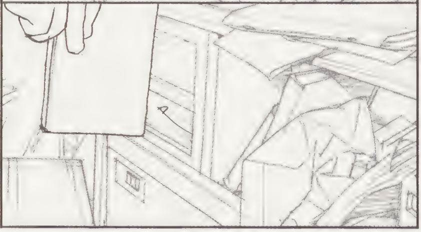
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 573		立ち上がって、 ポケットから酒瓶を 取り出し、 一口呷って奥へ。	↓ （ハナを見て）あんた、 あの女の身内かい？」	
				
		瓦礫の家の中、 ミユキがちらっと 見える。	ハナ 「いえ……幸子さんの 身内の知り合いというか なんというか」	
		瓦礫の片隅、 棚らしき残骸のそばに しゃがみ込んで ギンちゃんが 何かを拾い上げる。		13+0
574		ギンちゃんの手元、 寄り。 競輪の予想紙。 埃まみれで汚れている。	猫ババ（OFF） 「女房も女房なら 亭主も亭主さ」	2+12

(　　　)

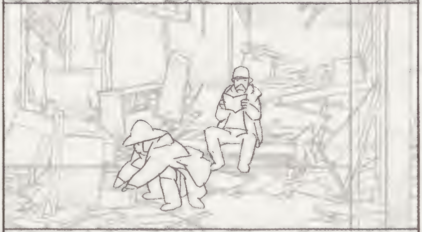
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
575		酒瓶を片手に、古い競輪の記事を苦い思いで見つめるギンちゃん。		
			猫パパ（OFF）「夜も日も明けずにギャンブル三昧で、酒癖まで悪いときたもんだ」	
		猫パパの話にギクッとなる。		
		その奥、ミユキがINして階段を見上げる。		
		O.L.（2+0）		6+12

(　　　)

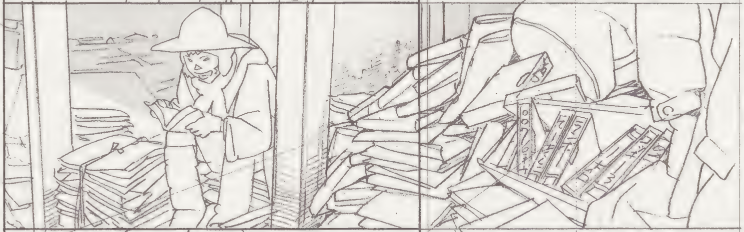
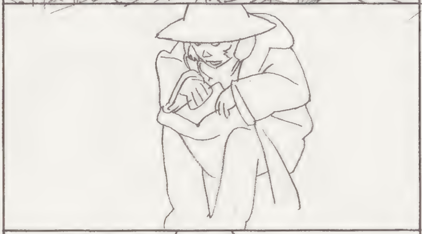
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
576		瓦礫の家、2階。 室内PAN。 カットラスト、 ミユキとギンちゃんが 階段から顔を出す。 ラスト、FIX.2+0	猫パパ（OFF） 「女房の稼ぎと借金で 食いつないでた みたいねぇ」 ハナ（OFF） 「今、どちらに？」 猫パパ（OFF） 「さぁ……胡桃沢さん なら知ってるかね」	10+0
577		猫パパの隣で喋っている 胡桃沢さん。 カット頭、ちょっと 思い出すように 小首を傾げて1+0。	胡桃沢 「三月前かね、 出てったのは……」	4+0
578		残骸と化した ダブルベッドの 無惨な姿。 PAN。 O.L.（3+0）	胡桃沢（OFF） 「この家、借金のカタに 取られて、夜逃げも同然。 挨拶一つありゃしない……」	6+0

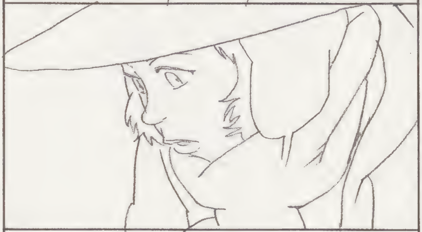
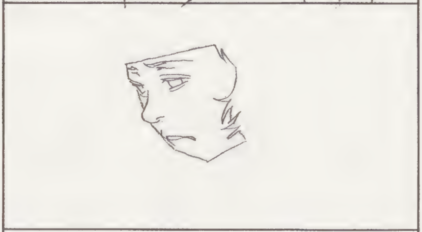
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
579		ベッドの下、 結婚記念のキャンドルや 友人たちの寄せ書きが 埃にまみれている。 O.L.（2+0）	胡桃沢（OFF） 「越してきた頃は 仲良のいい夫婦 でねぇ」	4+0
580	 ※PANはもう少し 前からスタート。	ベッドの頭の部分。 PAN。 壊れたデジタル時計や 姓名判断の本など。 ギンの手がIN （PANストップ）、 姓名判断の本を 取り上げてOUT。	胡桃沢（OFF） 「それがいくらも 経たないうちよ、 夫婦喧嘩が絶えなく なって……」 猫パパ（OFF） 「貧すれば鈍すってねぇ」	
				
			PAN.4+0（+O.L.分） FIX.2+0	7+0

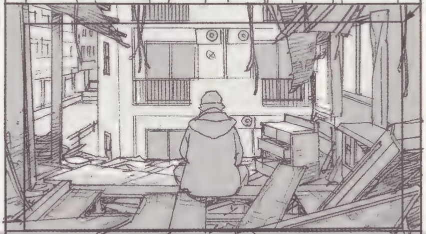
（　　）

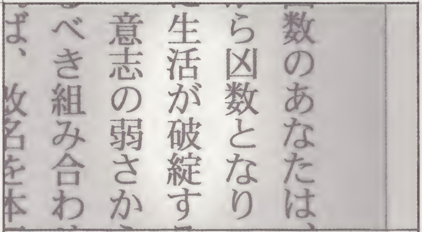
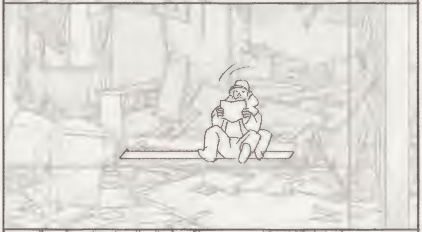
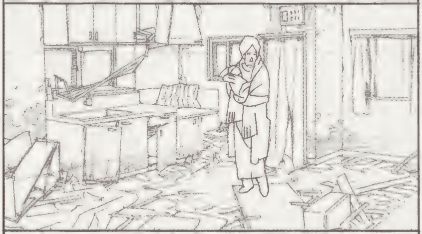
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
581		C.576BG 兼用。 壊れたベッドに 腰を下ろして、 姓名判断の本を 読み始めるギンちゃん。 ミユキは手前で 棚の引き出しを 物色している。	胡桃沢（OFF） 「借金しか作れないくせに、 えらそうな亭主でさ。 尻拭いする女房も たまったもんじゃ ないわよ」	
				
		と、派手な色の下着を 見つけ、バッグに 入れながら右へ OUT。		
				8+0

(　　　)

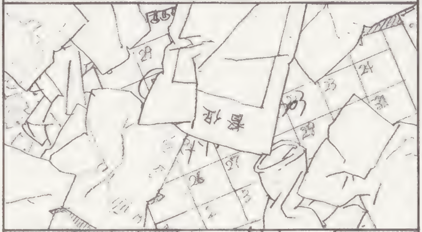
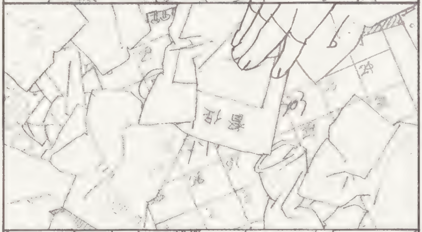
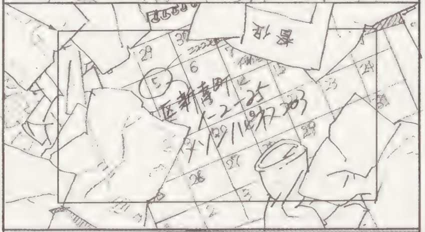
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
582		C.577 同ポ。 胡桃沢さんと猫ババ。	胡桃沢 「時々顔に 痣つくってたわよ」 猫ババ 「気の毒ねぇ、あの女も」	
			胡桃沢 「逆、逆。 痣は亭主の方」 猫ババ 「あっら〜」	8+12
583				
		元は押入と思われる場所。 雑誌や古新聞、漫画本、ビデオテープ類が乱雑に積まれている。 PAN すると漫画本を読んでいるミユキ。	胡桃沢（OFF） 「けど姑が 何かっちゃあ 加勢してたから、 女房は旗色 悪かったみたいよ」	
		バッグにしまおうとして、ふと何かに気づく。		

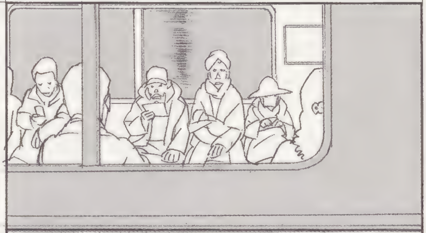
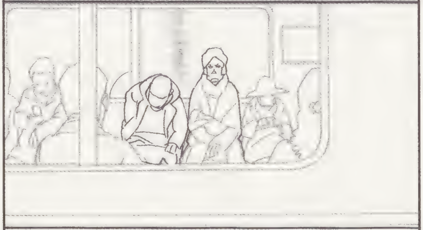
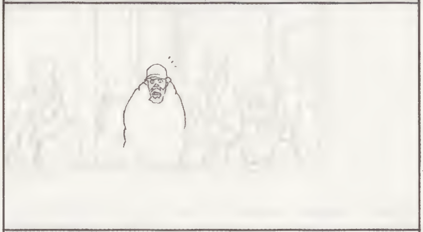
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
583		↓	FIX.1+12 PAN.4+0 残り FIX.	7+0
584		驚いた顔で一点を見つめているミユキ、ふと悲しげな表情になり、大きく鼻をすする。	胡桃沢（OFF） 「ここも親が建てた家だしさ」 ハナ（OFF） 「ご実家、分かります？」	
				
				5+0
585		C.583同ポ。 583ラストのポジションから。 ↓	胡桃沢（OFF） 「山之内さんなら知ってるかね？」	

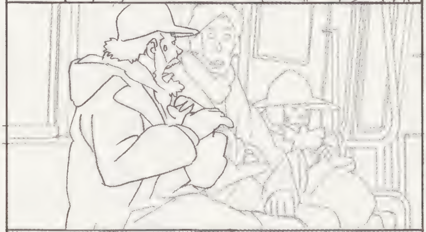
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
585		ミユキ、古新聞の一部を破り取る。		
				3+0
586		猫パパ、胡桃沢さんの隣で喋るよく肥えた山之内さん。 他にもおばさん連中が増えている。 カット頭、山之内さん溜息をついて 1+12。	山之内 「お姑さんがよくこぼしてたのよ。	4+0
587		壊れたベッドに腰掛けたギンちゃんの後ろ姿。	（OFF） 嫁がろくに家事もしないって」 猫パパ（OFF） 「息子の甲斐性棚に上げてよく言うわね」	5+0
588		欠		

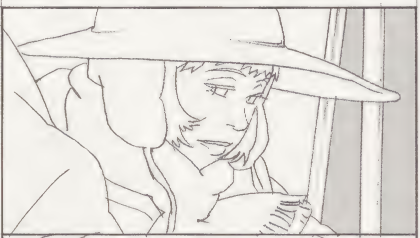
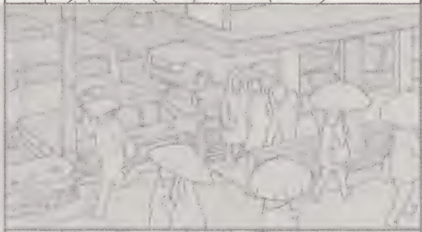
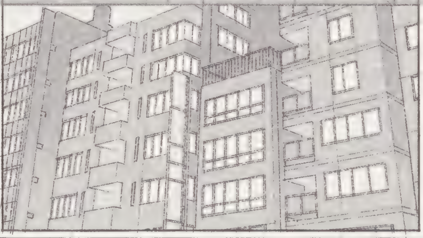
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
589		姓名判断の宣告。	山之内（OFF） 「でしょ？ だからあたし言って やったのよ、 ↓	3+0
590		C.576BG 兼用、 C.581 同ポ。 あまりに無情な宣告に 固まっている ギンちゃん。	孫の顔見たいなら、 嫁に夜の仕事はさせるな ってさ」	
		突然ベッドの側板が 壊れてこける。	S.E.バキッ	5+0
591		C.552 のレイアウト のみ兼用。 552 の BOOK が 無い状態です。 時間帯が違うので BG は新規作成に なります。 清子を抱きながら 室内を見ていた ハナちゃんが何かを 見つけてかがむ。		
↓		↓	猫パパ（OFF） 「けど、出来たんでしょ？ 子供」	

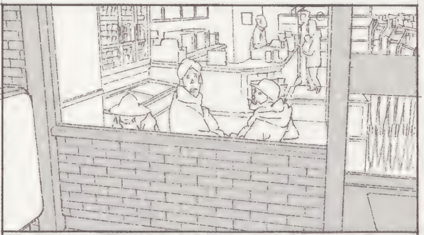
(　　　)

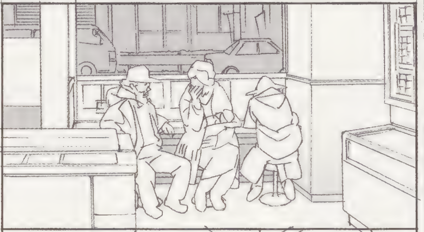
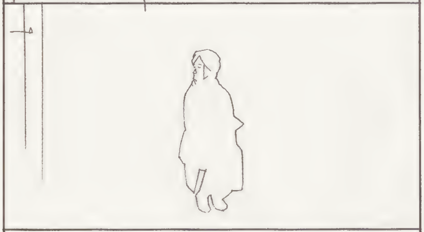
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
591		↓	山之内（OFF） 「男と女ってのはね〜」	6+0
592		散乱した督促状などの下に何かのメモ。	猫ババ（OFF） 「やることだけは （以下何人かでハモる） やってんのよねぇ!!」	
		ハナちゃんの左手がINして督促状をよける。カレンダーに運送屋の電話番号と引っ越し先らしき住所がメモされている。 T.U.		
		FIX.2+12 残り T.U. （O.L.中いっぱい） O.L.（3+0）	S.E. ガァアアアア アアッ!!	6+0
593		通過する（→）地下鉄（対向車両です）。 ↓	（〜 1+0）	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
593		地下鉄車両内、 座っている３人。 BG置き換えです。 進行方向は←です。 ※３枚の置き換えだと寂しい感じがするのでテストしてみます。	ギン （～1+12） 「越した先も 夜逃げしてんじゃ ねぇのか？」	
		言いつつ、メモを ポケットにしまう ギンちゃん。	ハナ 「まったく何てひどい 男かしら。 幸子が可哀想よ。 亭主の借金背負って 働かされるなんて」	
		ギンちゃん、 ハナちゃんのセリフに ギクッとする。		
			ギン 「（狼狽して）……ま ……まったくだ！」	14+0
594		我が身を重ねて、 つい弁解めいたことを 口にするギンちゃん。 グッと腕を固く組む。	ギン 「……だからって子供を 捨てるなんて 一遍だって考えた こたぁねぇぞ!」	

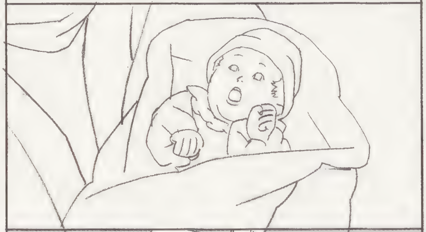
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
594		↓		5+0
595		ギンちゃんの妙なセリフに「エ?」となるハナちゃん、自身の言葉に慌てるギンちゃん。 ミユキは手元を見つめたまま浮かない顔で座っている。 これもBG置き換えです。	ハナ「え?」	
			ギン 「あ、いや、 ↓	
		ギンちゃん、弁解をさらに弁解する。	だからって子供を手放すなんて許されるはずがない!!」	
			ハナ 「最初からいってるじゃないの」	9+0

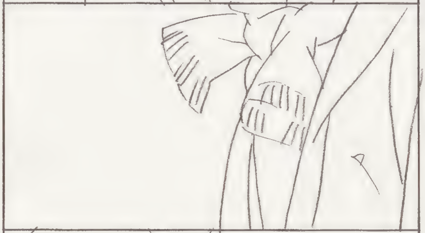
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
596		浮かない顔のミユキ、 寄り。		3+0
597		ミユキの手に 破り取られた新聞。 尋ね人の欄に、 【美由紀へ エンジェルは家に 帰った。父】 親指でゆっくりと 紙片をさする動作、 繰り返し。 カットラストにかけて 地下鉄の走行音 高まって次カットへ。		4+12
598	 	地下鉄出口、大雪を 避けている人々。 左、携帯電話を耳に 当てたりメールを 打っている。 駅口まで出て行く人や 手前通行人有り、 車道はまだ渋滞中、 という解釈です。 雪が降りませんが 仕方がありません。 行が出てきて 雪を見上げる。 欠		6+0
599		降りしきる雪。		5+0

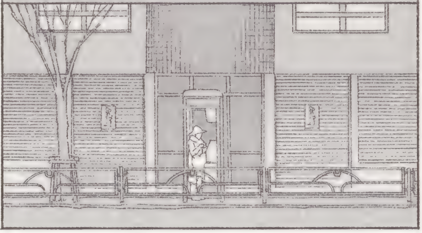
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
600		コンビニエンス ストア店内、夜。 ガラス部分に 「年賀状印刷承ります」 などの、季節ものの 広告貼ります。 休憩コーナーに座って、 恨めしげに外を 見上げている ハナちゃん、ギンちゃん。 ミユキはやはり 浮かない様子で 座っている。	ハナ 「飽きもせず よく降るわねぇ」	
		奥のレジに子供を 抱いた若い夫婦。 店長がタバコを 取って袋に入れている、 感じ。		
		咳き込むハナちゃん。	ハナ 「ゲホッ、ゲホッ、 ゲホッ」	6+0
601		レジ、寄り。 店長が袋を渡す。 代金は前のカットで すでに払ってある、 ということに しましょう。	ハナ（OFF） 「ゲホッ、ゲホッ、 ゲホッ」 （このカット内、 間欠的にハナちゃん、 咳をします）	
		亭主が一行の方を見て 「臭くない？」という 感じで、鼻に手をやる。 初老の店長も 「困ってるんです けどねぇ」という 感じの表情で答える。	※この店長は脱サラして店を始めた、 という感じで、サラリーマン時代の “制服”が忘れられず、店の ジャンパーの下に白いYシャツと ネクタイを着用しています。 ※客の若夫婦の方はいかにも 小市民的幸福を体現してる感じ。 亭主は少々インテリ気味、 女房は比較的美人、お母さんに 抱かれた可愛い子供は、 暖かそうな服を着せられて 眠っている。	3+12

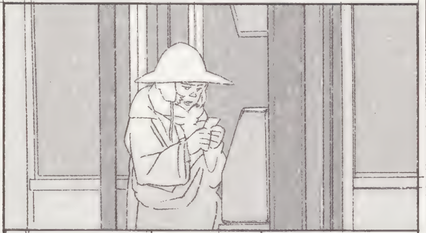
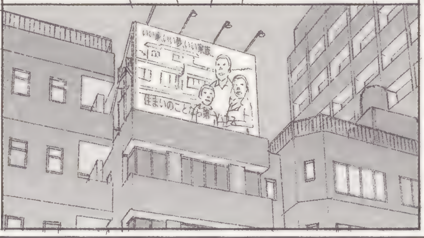
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
602		休憩コーナーを占領している一行。ハナちゃん、咳が収まらず、ギンちゃんがちょっと心配そうに見つめている。	ハナ「ゲホッ、ゲホッ、ゲホッ」(回数は適宜調整) (～2+0)	
		買い物を済ませた若夫婦が画面手前をINして横切り、自動ドアから店を出て行く。奥に行くに従ってピンぼけ大から小へ。		
		ハナちゃん、若夫婦を目で送り、膝に抱いた清子を見る。	(～8+0)	
		↓	ハナ「あたしたちってどういう風に見えるのかしら」	

( )

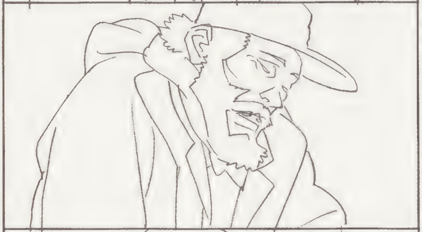
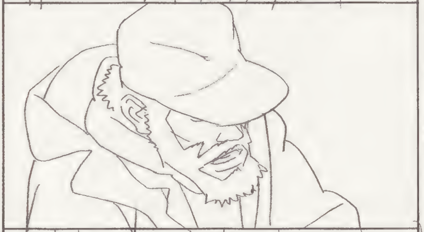
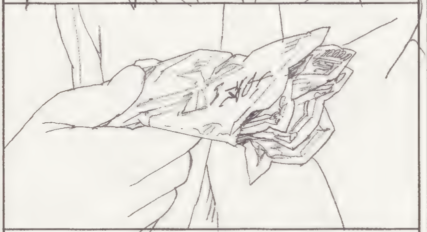
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 602		↓	ギン 「ホームレスとオカマと家出娘と捨て子」	14+0
603		ハナちゃんに抱かれた清子、寄り。	ハナ（OFF） 「清子は神様の使い。私たちはそのしもべなの」 ギン（OFF） 「け、 ↓	5+0
604		沈んだ表情のミユキを手前に、一行。	日銭も出ないしもべかよ。 ↓ 罰当たりな親のせいでいい迷惑だぜ」	
			ハナ 「まったくよ。 ちゃんとした親元に 生まれていれば、 こんな辛い目に 遭わなかったのに」	
		ハナちゃんのセリフにまた我が身を思い返し、視線を逸らすギンちゃん。		12+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
605		シリアスな顔の ギンちゃん、寄り。		
			(〜 1+12) ギン 「……ちゃんとしてねえ 親だって……子供の ことは忘れるもんじゃ ねぇよ」	
		世間的には“ちゃんと した”親元に生まれた ミユキが、立ち上がり 歩き出して左へ、 OUT気味。 ミユキは少しボケ加え ます。	(〜 6+12)	
				8+0
606		C.602同ポ。 ミユキ、手前に歩いて きて、左に折れ、 画面上からはOUT、 自動ドアを通って出て ゆく。	ミユキ 「ちょっと出てくる」	

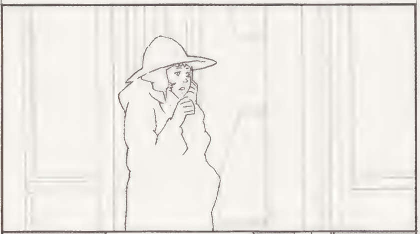
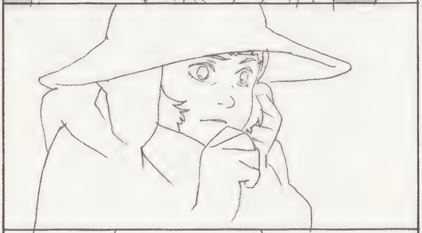
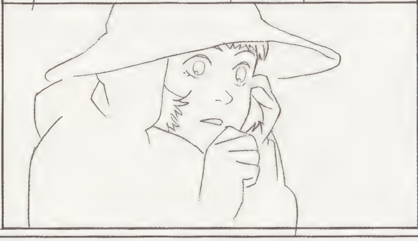
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 606		↓		
		ギンちゃんが目で 追ってセリフ。	(～6+0) ギン 「何だよ、あいつ。 さっきから」	
		見返すギンちゃん。	ハナ 「子供だって、親のことを 忘れるわけないのよ」	13+0
607		通りに立つ 電話ボックス。 中でミユキが手元を 見つめて立っている。 奥に見える建物、 顔っぽい感じです。 シャッターは閉まって おり、年末年始休業の お知らせが貼ってある。 DSCN1112等 カット頭、車一台通過。 IN～OUT。		
				4+12

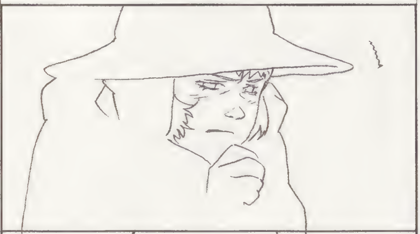
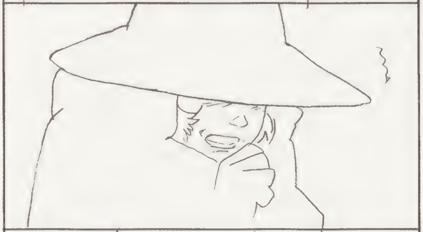
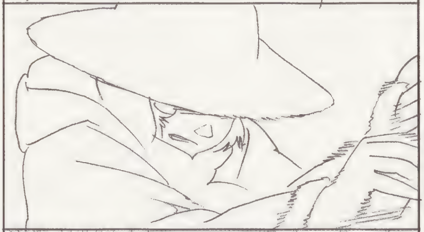
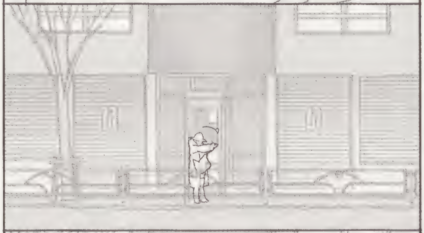
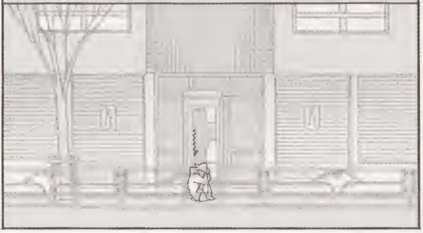
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
608		電話ボックス内のミユキ。切り抜きをじっと見つめている。	ギン（OFF）「俺だって、いつも思ってるさ……」	4+0
609		コンビニ内、うなだれているギンちゃん、寄り。	（〜1+06） ギン「一目娘に会いてぇ」 ハナ（OFF）「じゃ、 ↓	4+12
610		ギンちゃんとハナちゃん。	生きてるのね？」 ギン「……ああ」 ハナ「奥さんも……？」	
		外に目をやるギンちゃん。	ギン「今頃は再婚でもして…… ↓	8+0
611		住宅会社のライトアップされたポスターが見える。まさに絵に描いたようなマイホームと家族のイメージ。“いい家、いい夢、いい家族。住まいのことなら第一ハウス”	幸せに暮らしてるさ」 次カットの受話器を取り上げる「ガチャッ」という音、先行。	4+0

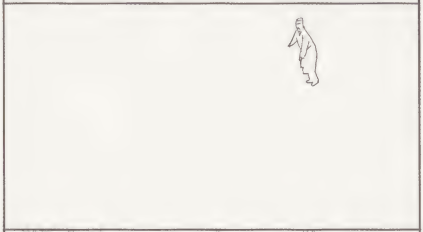
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
612		C.608同ポ。 ミユキ、受話器を 取り上げつつ、 テレホンカードを挿入。 プッシュボタンを 押しながら、最初の 言葉を練習している。		
			ミユキ 「(つぶやく感じで) もしもし……私 ……美由紀」	7+0
613		C.610同ポ。 コンビニ内。 ハナちゃんと ギンちゃん。	ハナ 「どうして別れちゃったの？」 ギン 「……酒とギャンブル」	
			ハナ 「そ……！ (一瞬大きく驚くが、 ちょっと落ち着いて) それじゃまるで……」	
		さらにうなだれる ギンちゃん。	ギン 「いや面目次第もない」	11+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
614		C.609同ポ。 頭を上げてセリフ。 言いつつ、ポケットの 中を探り、何か 取り出す。	(～1+0) ギン 「けど、こんな俺でも、 何かひとつくらい 父親らしいこと したくてよ、 ほんの少しずつ だけど……」	
				
				8+0
615		ギンちゃんの手に ボロボロのお祝い。	(～1+0) ギン（OFF） 「ギャンブルしてるときゃあ 紙切れ同然だったのが ……」	4+12
616		C.610同ポ。 ハナちゃんと ギンちゃん。	ギン 「今じゃ諭吉３枚集める にも血が出る苦労だ」	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
616		照れるギンちゃん。	ハナ 「偉いわ、 ギンちゃん……」 (～5+12)	
			(～6+18) ハナ 「これでたらふく 食べれるじゃない！」	
			(ハナちゃんのセリフ尻に 被るくらいから) ギン 「バカタレ !!」	
		突然泣き始める清子。		11+0
617		C.608同ポ。 電話ボックス内、 受話器を耳に 当てているミユキ。 長い呼び出し音。		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
617		ガチャッと相手が出て、ミユキが何か言おうとするが、その寸前、父の声。	(～8+0) ミユキの父 (OFF) 「ハイ、石田です」	10+0
618		ミユキ、寄り。 父の声に息をのむ。		
		息を飲み込んだまま、少しの間 (2+12) 固まる。		
		ゆっくり息を吐き、2回ほど大きく呼吸。 父親、その気配で感じ取る。		
		驚く、ミユキ。	(～8+0) ミユキの父 (OFF) 「……ミユキか？」	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
618		↓ 感情が高ぶり、何も言えなくなる。	ミユキの父（OFF） 「ミユキだな？ ↓ 元気なのか？」	
		歯を食いしばって泣くのを堪えるが、堪えきれず、受話器を放す。		
				18+0
619		C.607同ポ。 電話を切って、ボックス内でズルズルとしゃがみ込むミユキ。	S.E. ガチャッ!! S.E. 「（テレカの返却音） ピーッピーッ ピーッピーッ……」	
			ミユキ 「（こもった大声で） ごめんなさい！ ごめんなさい!! ごめんなさい……」	10+0

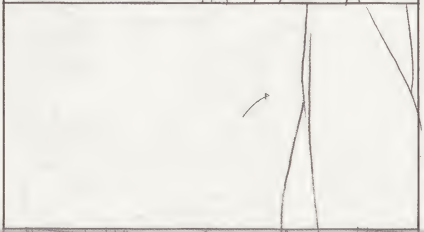
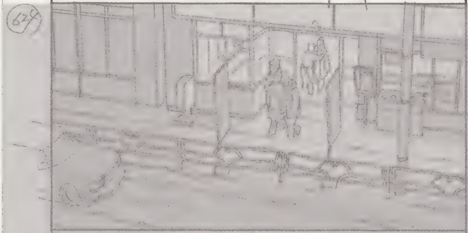
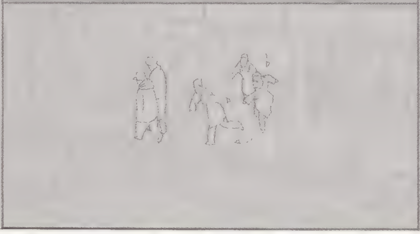
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
620		C.600同ポ。 コンビニ内。 清子は泣いています。 初老の店長が近づいてきて、迷惑顔で話しかける。 奥のレジ前に酔った中年サラリーマンが、カウンターにもたれかかっている。		
			店長 「恐れ入りますがそろそろ……」 ギン 「出てけってか？」 店長 「他のお客様もご利用になりますので」 ギン 「ろくに客なんかいねぇじゃねぇか」	
		中年サラリーマンが体を起こして喚く。	サラリーマン 「くせぇんだよ！」	13+0
621		C.601同ポ。 中年サラリーマンが赤い顔でからむ。 かなり酔っています。 カット頭、頭が少しユラユラしてセリフ。 ※このオジサンの顔、ちょっとミユキの父親っぽくなってしまったので、もう少しデザイン変えます。 このオジサン（福原 滋／54歳）にも事情があるんです。 単身赴任で長野から東京に出て来ていて、年末も30日だというのに仕事が片づかなくて自分の家に帰れない、と。 一人暮らしの寂しいアパートに帰るのも何だかわびしくて、会社帰りに景気づけにちょっといっぱい、のつもりがついつい酒を過ごして酔っぱらってしまったわけです。 アパート近くまで帰ってきたらお腹がすいてきて、コンビニで弁当を買って温めてもらっていると、またもやわびしさがこみ上げてきた。 見れば彼の嫌いなホームレスらしき者達がいて、つい八つ当たりしたくなったんです。 彼は毎日毎日毎日毎日仕事が忙しくて、昼間っから寝てばかりいるようにしか見えないホームレスは大嫌い……と、まぁそういうオジサンです。	(～1+0) サラリーマン 「おめぇたちゃあれか、ホームレスだろ、え？」	
				4+12

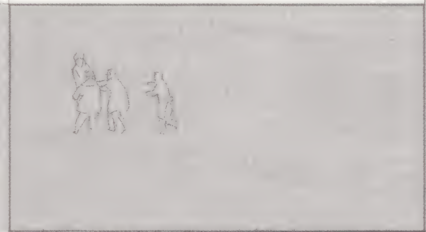
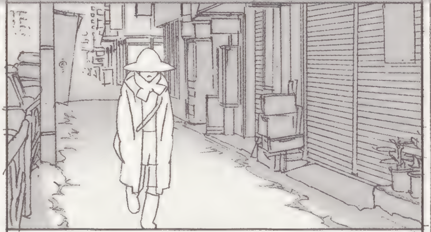
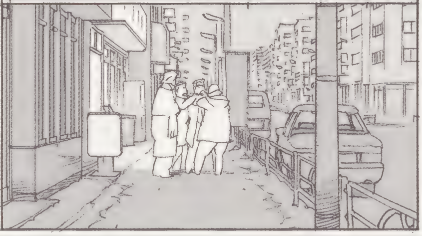
(　　　)

マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
622		C.610BG 兼用。 言い返そうと 立ち上がりかける ギンちゃん、が、 ハナちゃんがその腕を 掴む。	サラリーマン (OFF) 「ゴミが人並みにガキ作り やがってよ、え？」	
		顎で「出ましょう」と 合図して、 ハナちゃんも立ち上がる。		
		にらみ返すギンちゃん。 遠くから救急車の サイレンが聞こえて くる。 以後サイレン、徐々に 大きくなり、音が 近づいてきます。		5+0
623		C.601 同ポ。 さらにからんでくる サラリーマン。 ※同ポジションだと頭が 少しキツイかもしれません ので、上の方を描き足した 方が良いかもしれません。 レイアウト時調整願います。 ↓	(～0+18) サラリーマン 「何だよ、その目は」	

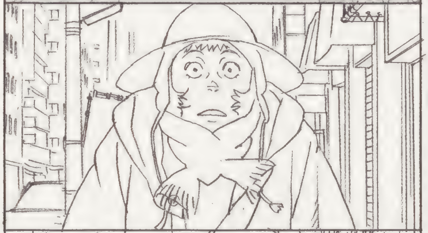
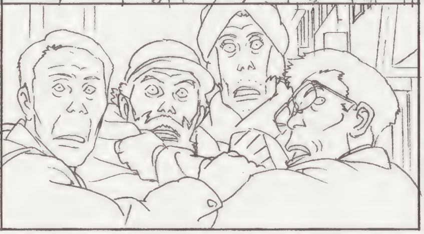
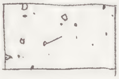
( )

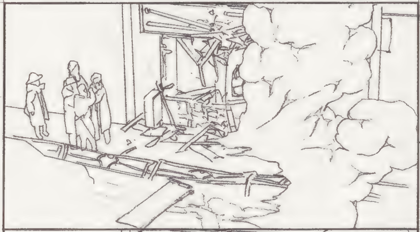
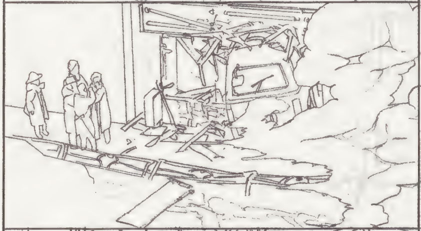
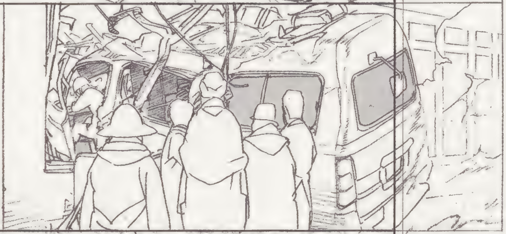
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
623		と、さながらゴングのように電子レンジが鳴る。	S.E. チィ～ンッ!!	
		ギンちゃん、ハナちゃんの動きを目で追っていたサラリーマンがレンジの音をきっかけに追いかけてOUT。	サラリーマン 「こら待て」	
				6+12
624		コンビニ前、俯瞰。追いかけようとするサラリーマンを店長が止める。ギンちゃんとハナちゃんはすでに店外へ。		
		店長の制止を振り切って、サラリーマンが後を追い、	欠	

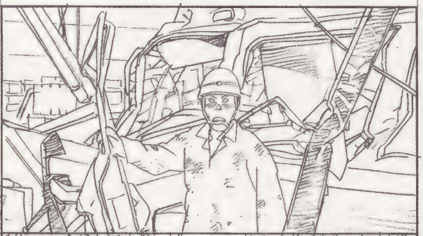
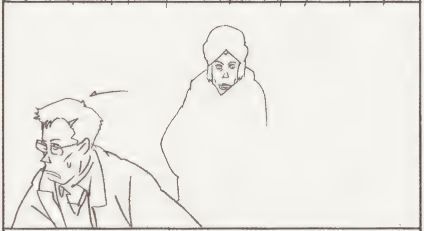
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
624		ギンちゃんを捕まえる。		5+0
625		戻ってきたミユキが異変に気づく。 OFFでギンちゃんたちの揉みあう声。アドリブで適宜。	店長（OFF） 「ダメですよお客さん!!」 サラリーマン（OFF） 「待てっつってんだ、こらゴミ!!」	
		もう少し手前まで来てから気が付くようにしてください。		4+0
		※この芝居は不要。		
626		コンビニ前で揉みあう4人。		

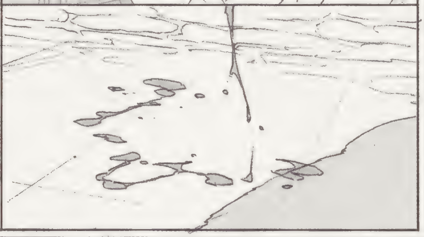
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
626		ミユキがINして 駆け寄る。 救急車のサイレンが さらに高まる。	(～2+12)	
		と、右手からコーナー を曲がりきれず コントロールを失った 救急車が現れ、		
		ガードレールを なぎ倒して突っ込んで くる。 声も出ず立ち止まる ミユキ。	S.E. ド	

(　　)

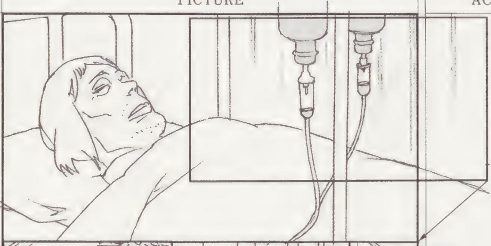
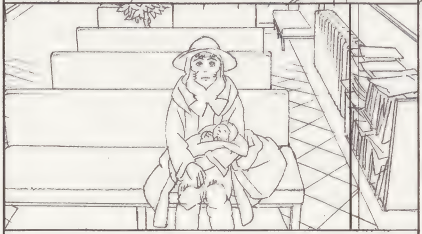
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 626		↓ 一同の背後で、 救急車がコンビニに 突っ込む。	ガシアャッ!!	
		ラスト、もう少し煙が 大きくなるまで。		7+0
627		固まっているミユキ。		1+12
628		慄然として固まって いる一同。 手前に流れる破片 など有り。 		2+0

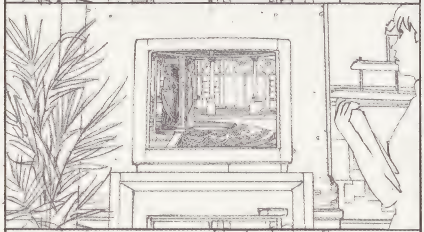
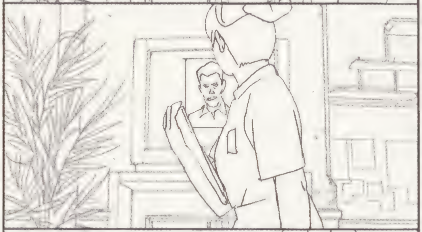
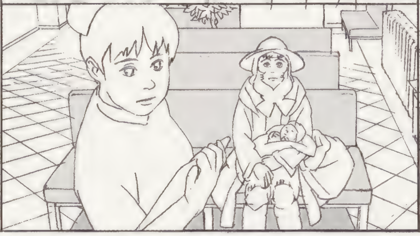
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
629		C.624BG 兼用。 壊れた店、壊れた救急車。 軒先から破片が少し落下して、収まる感じ。 救急車を隠すくらいから煙が右上へ流れる。		
				5+0
630				
		一同の奥、 壊れた救急車、 PAN ←。 救急車と店の手前部分（BOOK）の間にうっすら煙りを引きます。 店内からは「第九」の第４楽章が聞こえている。 店内の電気は消えきらず、奥の方は照明がついています。		
		運転席から、 救急隊員が出てくる。	PAN.5+0 FIX.2+0	7+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
631		救急隊員、寄り。 隊員と店の瓦礫の間に煙り、引き。	(～1+0) 隊員 「……救急車を ……早く!!」	3+0
632		見返していた一同。 店長が我に返り、 走り出してOUT。	店長「は、はい!」	
		酔いの醒めた サラリーマンも遅れて 左へOUT。 ハナちゃん、驚きの目で 清子を見、天を仰いで セリフ。		
↓		↓	(～6+0) ハナ 「やっぱり…… 清子は神様の 使いなんだわ!!」	

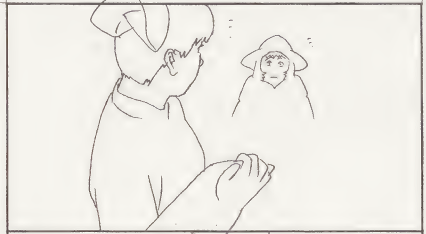
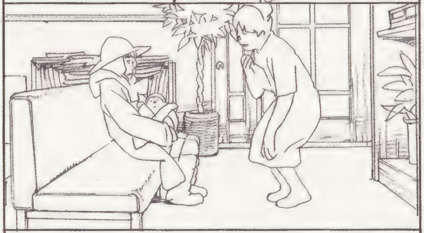
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
632		↓ と、口にした途端、 気が遠くなり倒れる ハナちゃん。 ※こんな感じです。 危うくハナちゃんを 抱き留めるギンちゃん。	ギン 「おい!?」	13+0
633		雪の上にこぼれる鮮血。 前のカットから A.C.風に。 雪面に落ちる影 (薄めのダブラシ) に動き有り。 F.O.5+0	ミユキ(OFF) 「ハナさん!!」 ギン(OFF) 「ハナ!! しっかりしろ!」 ミユキ「ハナさん!!」 ギンちゃん「ハナァッ!!」	8+0

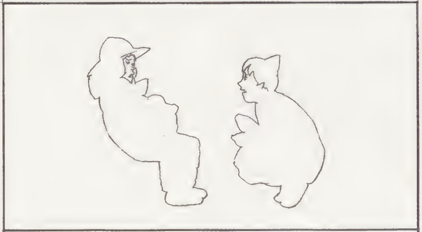
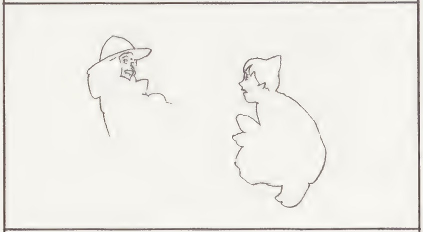
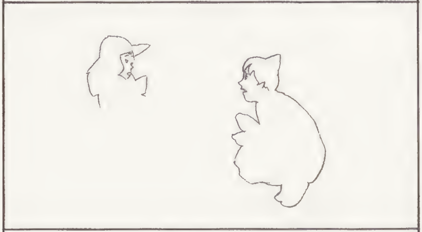
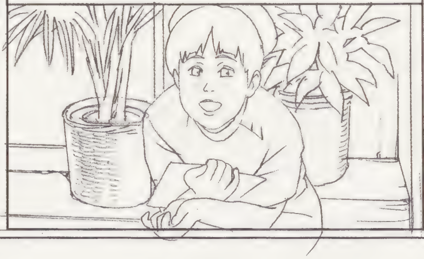
(　　)

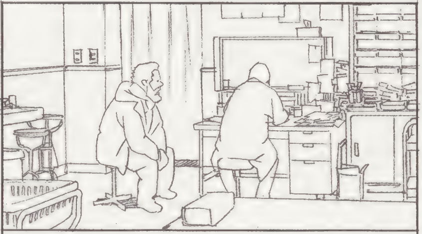
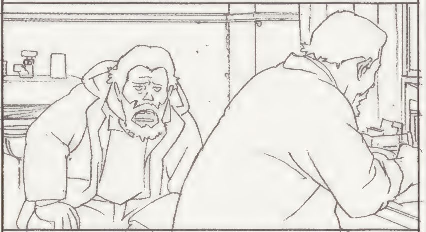
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
634		病院・応急室。 点滴のアップ。 奥はボケ（ボケ、大きめに）。 T.B.しながらピントを奥へ （こちらはぼかしすぎないように）。 ハナちゃんが眠っている。		FIX.4+0 PAN.+T.B.4+0 FIX.3+0 11+0
635		病院・ロビー。 清子を抱いたミユキが ロビーに設置された テレビを見ている。 ニュース番組が先日の 発砲事件を伝えている。	アナウンサー（OFF） 「(ジングルがあって) 先日、都内で発生した 暴力団同士の抗争と 見られる発砲事件の 続報です」 (ニュースの量は 調整します)	
		ポケットを探り、		
		キャンディを取り出す。 ヒットマンが置いて いったキャンディです。		
		キャンディの包みごと 口に入れ、中身を 歯でしごいて、 包みだけを 引っ張り出す。 ミユキの奥に２～３人 入院・外来患者を 配置してください。		12+0

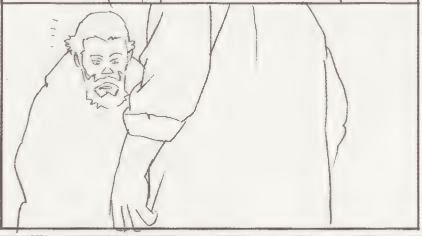
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
636		待合室に設置されたテレビ。	アナウンサー 「犯人は南米系と 見られる外国人で、 現在も逃走中、 都内に潜伏していると 見られております。 被害にあった蛭田ミツオ・ 太田組幹部は、 奇跡的に一命を 取り留めており、	
		ブラウン管には 結婚式場の外観 （C.269 兼用）に 続いて、被害者の男の 顔写真。 若い看護婦が歩いて IN、　（～3+0）	警察では回復を待って 犯人の情報を聞く 意向です。 （後のカットまで跨るので、 ニュースの分量調整します）」	
		立ち止まって		
		ニュースに見入る。 看護婦の娘、もっと 肉付きがよい感じ です。 ぽっちゃり、くらいが 理想的。		7+0
637		C.635 フレーム C.635BG 兼用。 ニュースを見ている 看護婦の娘。 （これ以前に娘は事件と 被害者のことをニュースで 見て知っている、 と思って下さい） 奥のミユキはあめ玉を しゃぶってます。 	（～3+0）	

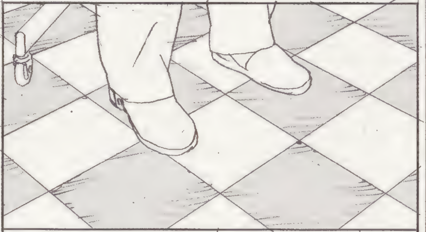
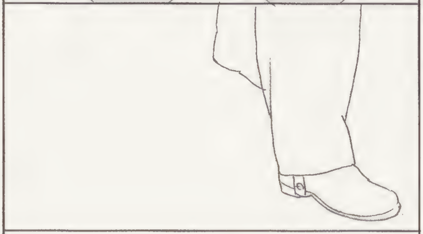
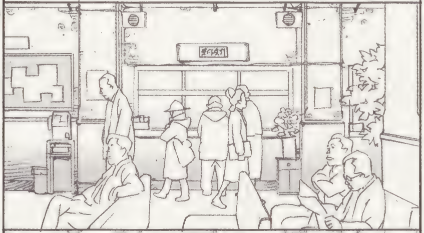
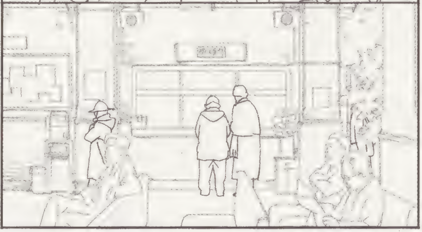
(　　　)

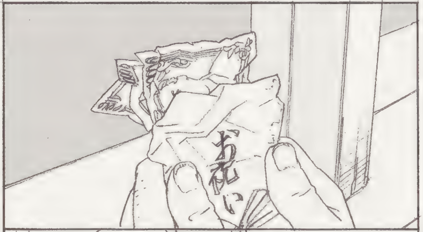
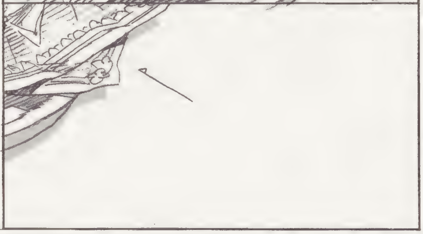
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 637		↓ 娘、行こうとして ソファに座っている ミユキと目が合う。		
		半歩くらい踏み出して、 かがみ込む娘。		
638		A.C. 二人横位置。 ミユキの前に しゃがんで 話しかける娘。	娘 「可愛いですね いつ生まれ たんですか？」	6+0
↓		↓		

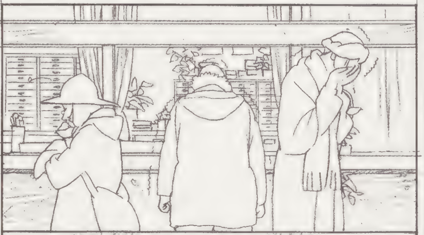
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 638		↓ にこやかだった娘の顔が、ミユキの不審な受け答えにちょっと怪訝な表情に変わる。	ミユキ 「最近かな……」 (～4+18)	
			娘 (～6+12) 「?……お母さん……」 ミユキ 「……じゃあ……ない」 (～8+18)	
			娘 (～10+12) 「??……名前は何ていうの?」 ミユキ 「清子」	
		娘、やっと話の接点が見いだせて明るい顔に戻る。	娘 「あら!?	14+12
639		しゃがんで見返している娘。 ※この看護婦の娘を印象づけるためにバックに緑を配するようにしてます。背景作成時、観葉植物の緑を印象的にしてください。	↓ 私も清子っていうのよ。偶然ね」	3+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
640		病院・診察室。 ギンちゃんが医者の話を聞いている。	(～2+0) 医者 「お連れさん、 だいぶ弱ってます。 とにかく安静にして 栄養のあるものを 取ってください」	
			ギン 「(乗り出して) 先生…… ↓	10+0
641		医者なめてギン。	俺たちは こう見えても歴とした ホームレスだ」 医者 「私はただの医者です」 (～4+18)	
		木で鼻をくくったような対応に鼻白むギンちゃん。		
		↓	(～6+12) ギン 「我々の生活はね、 安静にも栄養にも ほど遠いんですよ。 分かります？」	

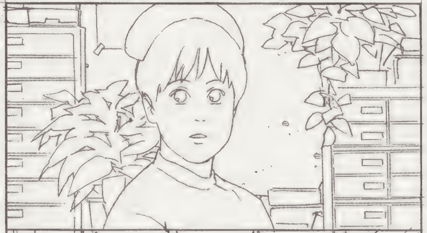
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 641		↓ ペンを置いて、振り返る医者。		11+0
642		A.C. ギンちゃんに似た風貌だが、ほど遠いほど堂々とした態度の医者。 ※右のセリフを借りれば、与えられた中で最善を尽くしてきたのがこの医者で、与えられた中で逃げまくって生きてきたのがギンちゃん、ということです。	(～0+18) 医者 「私は病気を治す手助けは出来ます。生活の改善は自分でするのです。与えられた中で最善を尽くすより他に何が出来ます？」	10+0
643		C.641 同ポ。言い返す言葉が見つからず不満げなギンちゃん。		
		医者、立ち上がる。	(～2+0) 医者 「呉々もお大事に」	
		その足元に気が付くギンちゃん。		4+12

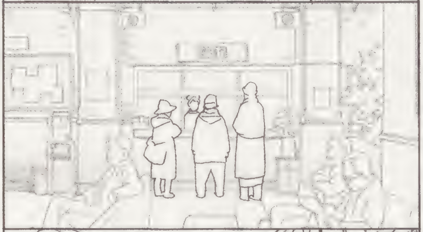
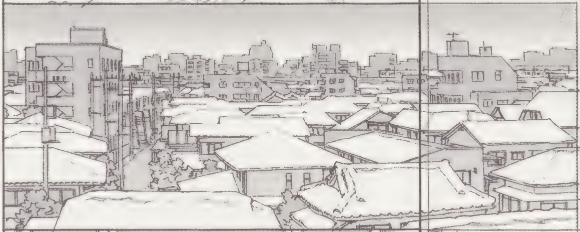
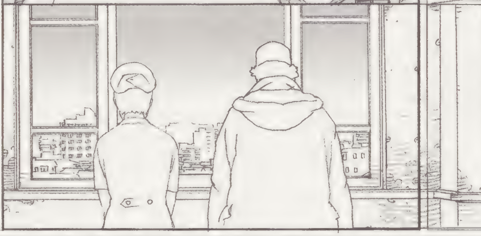
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
644		医者の足元。 右足は、障害がある のかサポートの器具が 付いている。		
				
		不自由そうに歩いて OUT。		3+12
645		病院ロビー。 会計カウンターの前に 立っている ギンちゃんと ハナちゃん。 ミユキは清子を抱いて 行ったり来たり している。 通り過ぎる看護婦、 患者一人ずつくらい。		
			(〜1+12) 会計の女性の声 「保険証をお持ち いただけば精算 いたしますが、 本日のところは…… 2万9千830円に なります」	9+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
646		のし袋の口から見える 三枚の福沢諭吉。	ハナ（OFF） 「(涙声で) ごめんなさい、 ギンちゃん」	3+0
647	 	お金を握って涙ぐむ ギンちゃんと ハナちゃん。 貧乏はつらいよ。 ギンちゃん、エイッと ばかりにお金を 突き出す。	(～0+18) ギン 「泣くなよ、 諭吉の 顔まで泣けて くらぁ !!」	4+0
648	 	カウンターのトレイに 置かれた３万円。 しわくちゃに折れ 曲がった札の中で、 確かに諭吉の顔は 泣けている (諭吉の泣き顔一考 します)。 すいません、画面左上、 会計の女性の手が INしてトレイにかかり、 引っ張る、とします。 トレイに乗って３人もの 諭吉が去って行く。 スライド＋少しT.B. という感じで大丈夫 だと思います。 地面影ダブラシで 落とします。	会計の女性（OFF） 「3万円、お預かりします」	3+12

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
649		泣いている ギンちゃんの背。 顔を覆って泣く ハナちゃん。 ああ、やだやだ貧乏は。 ミユキは左へ OUT。		
		入れ替わりに カウンターの奥、 先程ミユキに話し かけた看護婦が受付に 入ってきて、		
		ふとギンちゃんを 見て固まる。 ギンちゃん、 少し遅れてその気配に 顔を上げる。		8+0
650		ゆっくりと驚愕する ギンちゃん。		
				4+0

( )

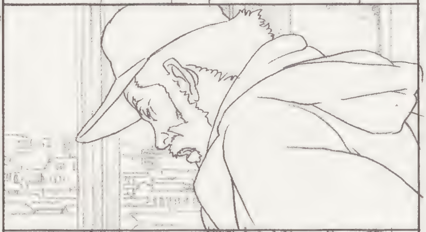
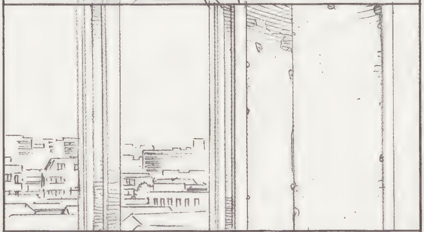
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
651		見返している 看護婦の娘。		2+0
652		呆然とした顔で 見返している ギンちゃん。	ギン (～2+0) 「…………清子？」	
		ハナちゃんと、 INしてきたミユキが 立ち止まって顔を上げ、		
		ミユキに抱かれた 清子を見やる。		
		それから怪訝な顔で ギンちゃんを見る。 “清子ならこっちに いるじゃないの？” という感じです。		6+12

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
653		C.651同ポ。 (※純粋には同ポにならないはずですが分かりゃあしません) 看護婦の娘がやはり呆然と見つめ返して言う。 表情はことさらに驚いた感じは必要ありません。 あまりに驚きすぎて返って表情が失われている、と考えてください。	(～1+12) 娘 「……お父さん……」 (※役名“清子”と書くと紛らわしいので単に“娘”とします)	3+0
654		立ちつくして見つめ合うギンちゃんと娘。 ミユキとハナちゃんも驚きのあまり固まっている……というか要するに止めです。 待合室のロビーに「歓喜の歌」が流れている。		7+0
655		笑っている諭吉。 O.L.(3+0)		3+12
656			夕暮れ時、雪化粧した美しい街並み。 PAN←。 ←電車、走ります。(←) O.L.(6+0)	9+0
657		病院・廊下、その突き当たりの窓。 並んで外を見ている娘とギンちゃんの背中。 ひどくぎこちないムードです。 前カットとのO.L.の間、PANも合わせますので右側に少し余裕を持たせて下さい。 O.L.のタイミング、キャラとBGで少しずらします。 BGを少し遅らせる感じです。	(～4+0) ギン「……看護婦に、なったんだな」 娘「……(首肯く)」	

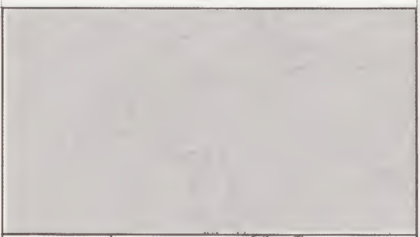
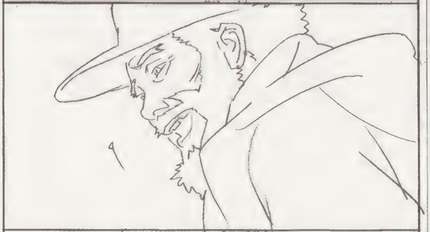
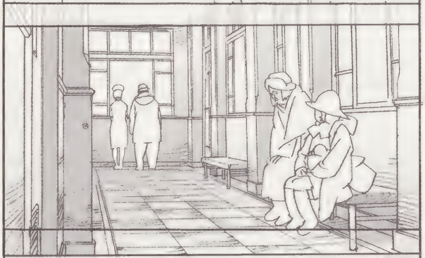
(　　　)

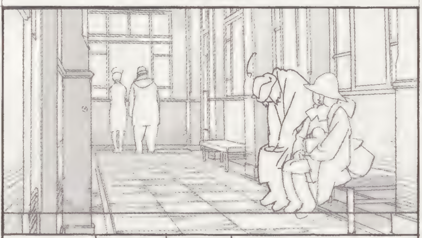
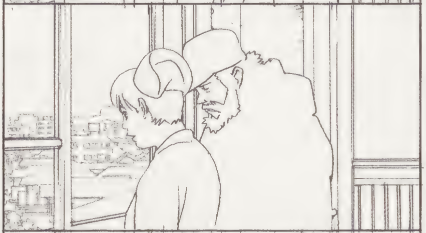
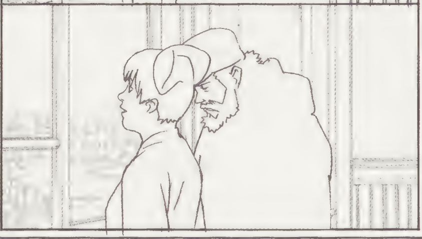
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
657		長い沈黙。	ギン 「そうか……うん」 (～8+06)	
		思い出したように頭を上げるギンちゃん。		
		娘、少しギンちゃんの方を見てセリフ、 言って、また元のポジションへ。 娘の方はとにかく動きを少なく、 ギンちゃんの落ち着かない様子と対比させて下さい。	娘 (～12+0) 「元気そうで、良かった」	
			ギン 「う、ああ……無茶苦茶 元気さ。 (～15+12) (～18+06)	
		↓	母さんは？」 娘 「元気……」 ギン 「そうか……… よかった」 (～23+12)	

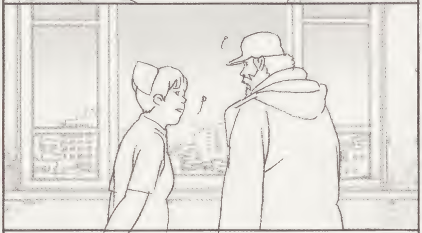
(　　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
557		↓ 娘、さっきよりはもう少しギンちゃんの方を振り向く感じで、セリフ。	娘　(～26+0) 「お父さん、今は……？」	
		沈黙。	ギン 「ああ……か回収業って言うか…… 今日は届け物があってこっちの方までな ………うん」 (～33+0)	35+0
558		顔を伏せたギンちゃん。まともに娘の顔は見られない、と。	(～2+0) ギン 「……恨んでるだろうな」 (それまでのごまかすような口調ではなく、心からの言葉です)	4+0
		原図はこんな感じです。		
559		俯いている娘。	娘「………」 (～1+12) ギン（OFF） 「お前には何一つ親らしいことをしてやれなかった…… ↓	5+12

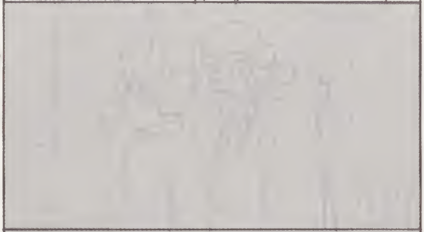
(　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
660		C.658同ポ。		
		顔を上げて何とか気持ちだけは伝えようとするが、やっぱりいつもの自分の嘘にしか聞こえないような気がして、	けど、実はな…… おまえのこと思って、 ほんのちょっとだけど、 金を貯めてたんだ。 (～5+0)	
		また俯いてしまう。	(～7+0) 信じねぇだろうけど……」	9+0
661		病院・廊下、引き。突き当たりに娘とギンちゃん、手前のベンチにハナちゃんと、清子を抱いたミユキが座っている。		
		後でBG兼用がありますので、下の方長めに下さい。		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
661		前カットの ギンちゃんのセリフに 申し訳なさでいっぱい になり、 ガックシ、と首を うなだれるハナちゃん。	娘 「ずっと……	5+0
662		C.652同ポ。 娘の横顔。 特に表情は出さなくて 良いです。	……会いたかったよ」	2+0
663		手前に娘、奥に ギンちゃん。 ギンちゃん、娘の 言葉にハッと顔を 上げる。	ギン「……」 (～1+12) 娘 「子供の頃、お母さんと 二人で、あちこち探した。	
			身元の分からない遺体も 見にいった」 (～5+18)	
			(～9+06) 娘 「お父さんがいなく なって、お母さん、 一人でお店を切り盛り してた」	14+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
664		ベンチのハナちゃん、ミユキ。 娘のセリフに怪訝な顔を上げる。	(～1+06) ハナ「……お店？」	2+06
665		C.657同ポ。 後ろ姿の娘とギンちゃん。 肩をすくめ、娘はつとめて明るい声で話す。 その気遣いが分かるだけ余計ギンちゃんは辛くなる…… のですが、特にこのカットではそういう芝居は要りません。 感情の流れの参考までに。	(～0+18) 娘 「女手一つで自転車屋を続けるのは大変だったみたい……」	4+18
666		C.664同ポ。 唖然とした顔のハナちゃん、 悪戯っぽい顔で茶化すミユキ。	(～0+12) ミユキ 「競輪の選手とは随分違うんじゃない？」 ハナ 「……」	4+0
667		C.657同ポ。 娘、ギンちゃんの方を見て、話題を転じる。	(～0+12) 娘 「知ってる？、あの頃借金の取り立てに来てた人、この間鉄砲で撃たれて重傷だったんだって」	
		娘、頷く。 ↓	(娘のセリフ尻にかかってスタート) ギン 「助かったのか!?」 (～6+12)	

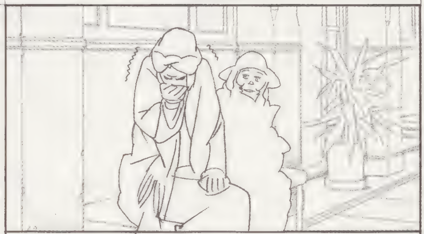
マッドハウス

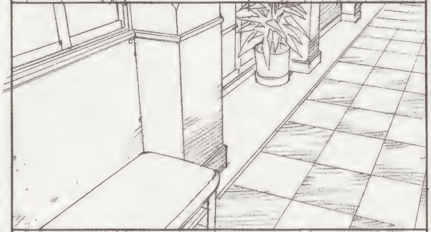
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
667		ホッと安堵する ギンちゃん。	ギン　(～9+0) 「そうか……良かった」 娘 「そういうと思った」	
		窓の外に目を転じる。		13+0
668		C.658BG 兼用。 体を起こした分だけ フレーム上がります。 レイアウト時、調整 願います。 自省するギンちゃんの 横顔。	ギン 「借金が膨れちまった のは、俺のせいで…… ヤツのせいじゃない んだ」	6+0
658 → 669		C.663 同ポ。		

(　　)

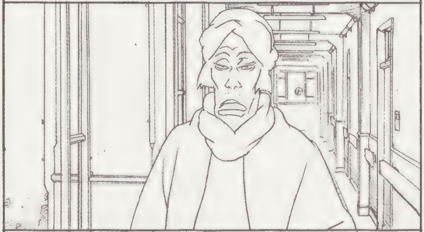
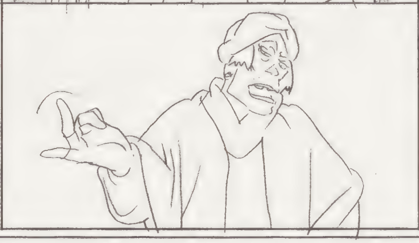
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
669		↓ カット頭、ギンちゃん少し顔を上げてセリフ。	ギン　(～1+12) 「あの医者に、 礼を言っといてくれ。 ……何かいい人だな」 (～6+0)	
		娘、首肯き、 はにかんだ感じで セリフ。 すいません、絵を描き忘れましたが、娘の「結婚するの」という言葉を受けて、ギンちゃん、ちょっと驚いて娘の方を見るようにしてください。	娘　(～8+06) 「私、結婚するの」 ギン 「!…… (～12+12) ……そりゃあ 良かった」 娘 「あの先生と」	
			ギン 「そりゃあいい…… (愕然と)って、 俺と同い年くらいじゃ ないのか？」 (～18+12)	
			娘　(～20+0) 「バツイチなの。 娘さんを難病で 亡くして…… 奥さんも、後を追う みたいに……」 (～25+0)	
		どこかで聞いたような話に複雑な顔になるギンちゃん。	ギン　(～27+0) 「…………へぇ」	28+12

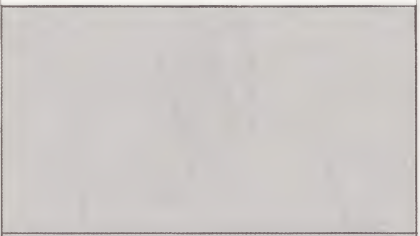
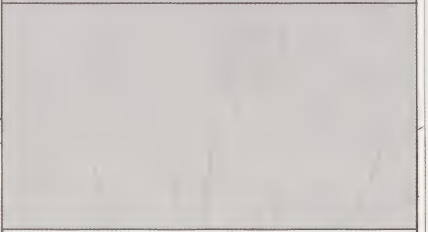
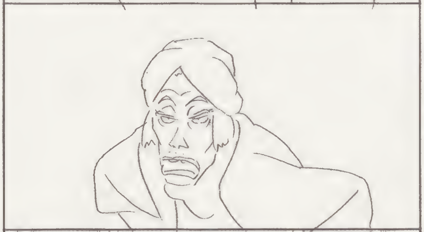
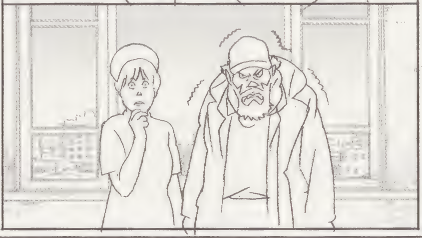
(　　)

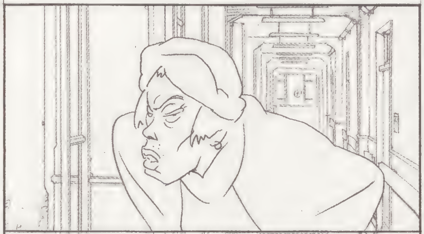
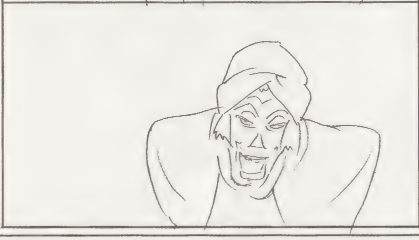
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
670		C.664同ポ。 震えているハナちゃんと、優しい顔で父と娘の姿を見ているミユキ。		
			ハナ　(～3+0) 「(震えて吐き捨てるように)……呆れたわ、あの男」 ミユキ 「(驚いて)感動してんじゃないの？」	7+0
671		C.657同ポ。 娘、ポケットからメモを取り出す。		
			(～0+18) 娘 「これ、住所と電話番号」 ギン 「……お前の？」 娘 「前のうち、もう無いし……(目を伏せて)今すぐは無理でもいつか……」(～9+12)	
		感極まるギンちゃん。 感情が盛り上がったその時、ハナちゃんの地の底から這い上がってくるような恐ろしい声が聞こえてくる。 「冗談じゃないわよ」の「冗」の部分です。	ギン　(～13+0) 「………清子おお……」 ハナ（OFF） 「じょぉおおおお	18+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
672	 	悪鬼のような顔で怒るハナちゃん。 唖然として見上げているミユキ。 原図こんな感じです。	だんじゃあないわよッ!!」 ミユキ 「ハナさん!?」 ハナ 「競輪選手だなんて、よくそんなウソつけたもんね!!」	5+12
673		C.657同ポ。 嘘がばれて困り顔のギンちゃんと、 事態がよく飲み込めずハナちゃんとギンちゃんを見比べる娘。 ギンちゃん、言い訳にもならない言葉を口にする。	(～1+0) ギン 「……競輪場には通ってたさ」	3+0
674	 	C.672同ポ。 テンションがどんどん上がって行くハナちゃん。 泡を飛ばして一気に喋る。 奥のミユキ、予想もしなかったハナちゃんのリアクションに、おろおろした感じでギンちゃんとハナちゃんを交互に見る。 左にはその絵がありませんが、よろしく。 ↓	ハナ 「賭けるほうでしょッ! ↓ (～1+18) どうせそれで雪だるまみたいな借金つくって家族に合わせる顔もなくしてダンボールの中に ↓	

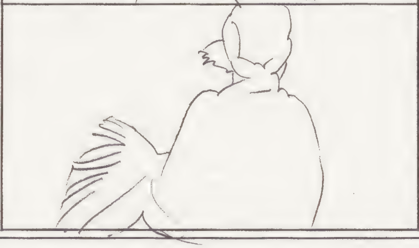
(　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
674			逃げ込んだん でしょうが！」	8+0
675		C.661BG 兼用。 廊下、引き。 開き直るギンちゃん、 見かねてハナちゃんを 止めるミユキ。	ギン 「うるせぇ！ その通りだ!!」	
		ハナちゃん、娘の方を 見てセリフ。	ハナ 「あんたの お父さんはね、 こんなやつなの！	4+12
676		俄然調子が出てきて、 ギンちゃんをののしり 倒すハナちゃん。 以下、現状で思い ついた芝居を描いて おきますが、作画時 このアイディアに こだわらず膨らませて ください。	賭も弱けりゃ 意志も弱い！	
			足も臭けりゃ 酒癖も悪い！ (～4+0)	

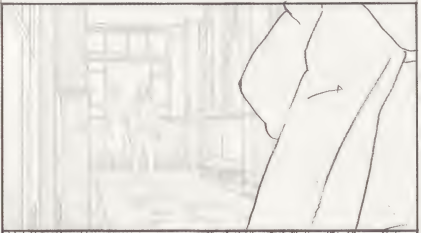
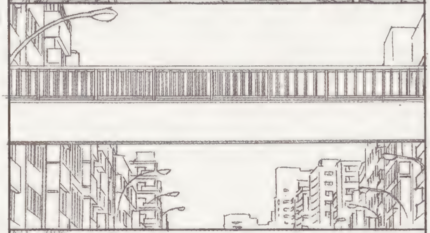
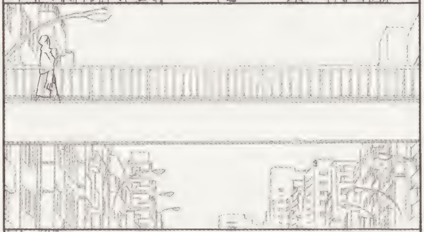
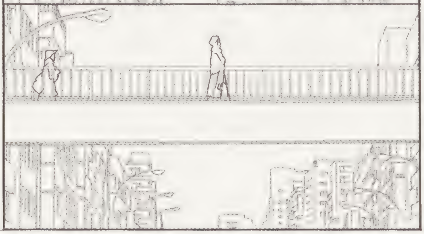
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
676				
				
			ひとの同情 買うためなら 女房娘も 勝手に殺す！ あんたなんか 難病で 死んだことに なってるんだから！ (～11+12)	
			こんなのが 父親じゃ いくつ命があっても 足りゃしない。 同情しちゃうわ !!」	16+12
677		C.657同ポ。 唖然としている娘、 怒りに打ち震える ギンちゃん。	(～1+0) ギン 「てめぇ恩を仇(あだ)で………」	3+12

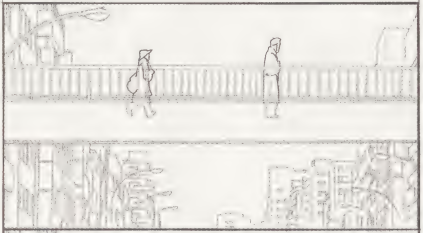
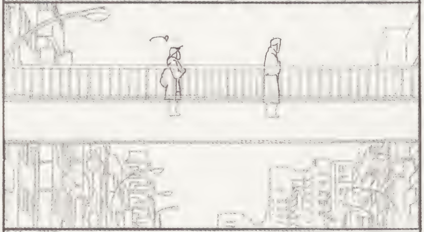
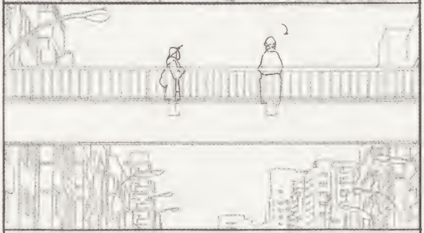
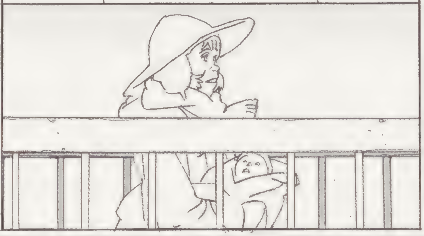
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
678		C.676同ポ。 ハナちゃん、全開で喋りまくる。	ハナ 「恩？	
			恩 !?	
			あら聞き間違いかしら！	
			(～3+18) 恩ならこっちがお釣りを返してもらいたいくらいよ !!	
		↓	どうせ恩も仇も漢字知らないくせに！ ↓	

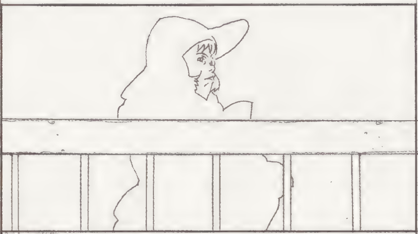
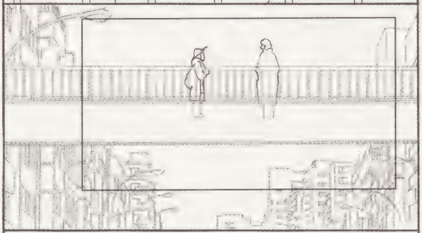
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
678			(～9+12) そうそう！ よく知ってるのは ゴミ箱の上手な 漁り方よね。	
			子供と借金の 作り方も心得た ものかしら、	
			(～16+12) もっとも、出来た 子供を育てるのは 苦手なんだろう けどさ。	
			(～20+12) 立派に育った 借金も女房に 押しつけて 知らん顔!!	
			(～24+0) そうやっていつも 逃げ出して	

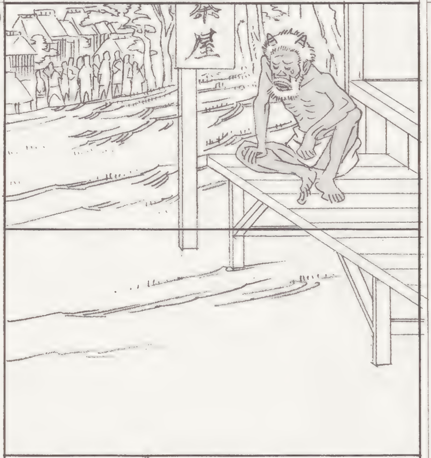
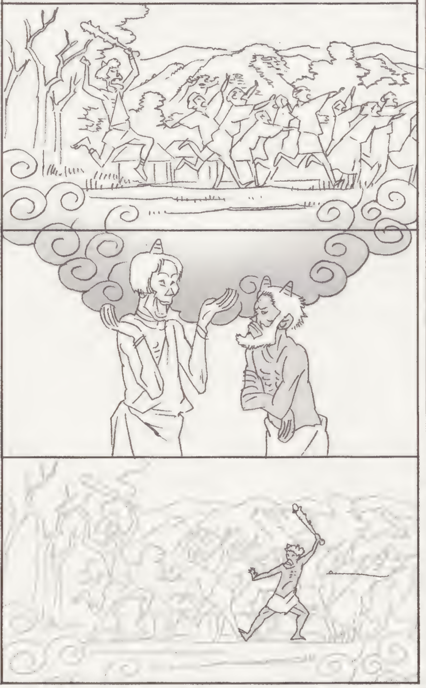
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 678A		↓	何一つ満足に 出来やしない！ （～27+12）	
			逃げ足の速さ だけは競輪選手 並みね！	
			（～31+06） ミユキちゃん！	
			私たちも まくらせて もらいましょ!!」	
		クルリと振り返って、 次カットへ。		34+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
679		C.661BG 兼用、 C.675 同ポ。 早足に去って行く ハナちゃん、		
		OUT。	ミユキ 「ハナさん！」	
		ギンちゃんのことを 気にしながらも ハナちゃんを 追いかけて、		
		↓		

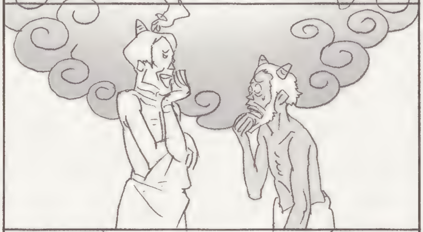
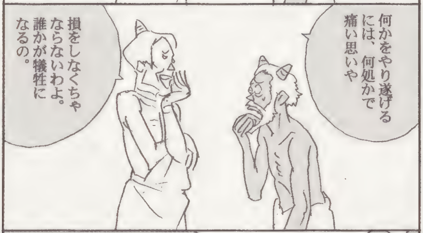
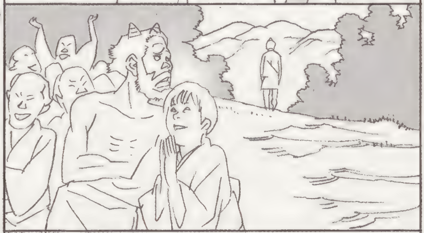
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
679		ミユキ OUT。 (～6+0)		
		取り残される娘と ギンちゃん。	ギン 「すっかり元気じゃねぇか」	10+0
680		歩道橋。夕暮れ時。		
		歩いて来るハナちゃん IN。	ミユキ (～2+0) 「何でさぁ!?	
		そのちょっと後ろを ミユキが追いかけて 歩いて来る。	何であんな ひどいこと 言うのさぁ!?」	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
680		ハナ立ち止まる。		
		ミユキも少し離れて 立ち止まる。	ハナ (～7+12) 「あれでも、許せたら ……きっと本物よ」 ミユキ (～11+6) 「え？」	
		ミユキの方を少し 振り返る。 90度回った感じです。		13+0
681		ハナちゃんの背中。 BG空です。	ハナ 「正直にさ、何もかも 見せあって、それでも 愛せるのが血の 繋がりってヤツじゃない？」	6+12
682		清子を抱いて ハナちゃんを見返して いるミユキ。	ハナ（OFF） (～2+0) 「願望かしらね」	

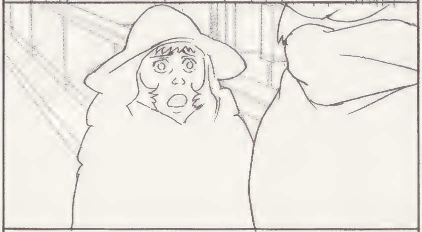
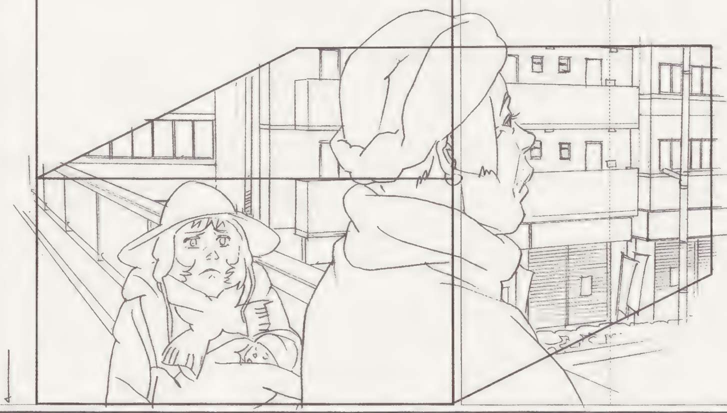
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
682		鼻をすする。	ミユキ 「ズスゥゥゥッ」	5+0
683		C.680同ポ、寄り。 歩道橋の上の二人。 寄ったサイズが フルビスタです。	ミユキ 「やっぱ…… 惚れちゃったんだ」 ハナ 「バカ言わないの‼ ……泣いた赤鬼よ」 ミユキ 「へ？」	7+0
684	 	C.681同ポから。 ちょっと空を仰いで 語るハナちゃん。 PAN.UP. 右のセリフは このカットに収まり 切らなくて良いです。 O.L.(5+0)	ハナ (～1+0) 「アタシの大好きな お話よ。 あるところに 人間と仲良くしたい、 一人の赤鬼さんが いたの。 FIX.2+12 PAN.UP.+O.L.残り	7+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
685		画面、絵本のようになる。 誰も訪れない茶屋で寂しそうにしている赤鬼（ギンちゃん）。 遠巻きに眺めている村人たち。 絵のスタイルは一考します。	だけど人間は怖がって誰も赤鬼さんに近づこうとしない……」 ラスト FIX.3+0	6+12
686		青鬼（ハナちゃん）と赤鬼。 ハナちゃん青鬼がギンちゃん赤鬼に何ごとか知恵を授けている。 バックに吹き出しのようなモヤモヤが F.I. PAN.UP. 村人を追いかけ回して暴れるハナちゃん青鬼。 FOLLOW →。 このシーンで動くのはこのカットだけですが、絵柄に合わせて動かし方も一考します。 パカパカと動く感じを想定しています。 画面右手から、棍棒を構えたギンちゃん赤鬼が IN してくる。	(O.L.1+0) ハナ (OFF) 「……それを知った友達の青鬼さんが一計を案じるの。 青鬼さんがわざと人間に乱暴をふるって、それを赤鬼さんが助ける……」 FIX.3+12 PAN.DOWN.2+12 FIX.4+12	10+12

マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
687	   	ギンちゃん赤鬼、ハナちゃん青鬼を退治する之図。 PAN.DOWN. C.686のスタートのポジションに戻る。吹き出しにセリフが出る。 吹き出しはPAN.DOWN.中にF.I.	Q.T.B.0+12 FIX.2+12 PAN.DOWN.2+12 FIX.7+0 (O.L.1+0)	12+12
688		村人に囲まれているギンちゃん赤鬼。そのすぐ隣にはギンちゃんの娘の姿がある。遠く、寂しそうに去って行くハナちゃん青鬼の小さな後ろ姿。歩く芝居有りです。画面上のハナちゃんの位置合わせて、O.L.	ハナ(OFF) 「そして計画は成功、 でも、八百長がばれないようにって青鬼さんは去って行く…… ↓ (O.L.5+0) 泣ける話よ」	7+0
689	 	C.680同ポ。 歩道橋の上の二人。	ミユキ 「でも……去って どうすんのさ。 ハナさんは、 どこ行くのさ？」	7+0

( )

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
690	 	ハナちゃん、 ミユキを振り返る。	ハナ (～0+12) 「みんなホントの 家族のところに 帰るのが一番よ。 清子も、もうすぐ お母さんに会える」 ミユキ 「その後は？ ↓	㋱ 7+12
691	 	ハナちゃんなめて ミユキ。 ミユキはハナちゃんのことが本当に好きなのです。 PAN。	だってハナさん、 ホントの家族いない じゃん!!」	

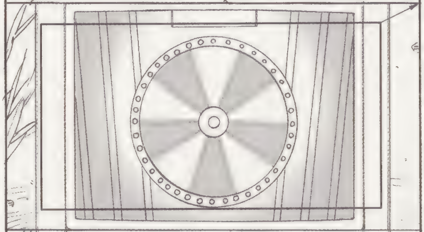
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME

691

冷たい風に吹かれる
ハナちゃん。

FIX.4+0
PAN.3+12
FIX.5+0　12+12

692



病院、ロビーのテレビ。
ブラウン管の中では
年末ジャンボ宝くじ、
抽選の風車盤が
回っている。
スポットライトが
よぎる。

会場のドラムロールが
聞こえ、モニタの隅に
テロップ F.I.、
「珍しい!! “1”並びの
一等」。

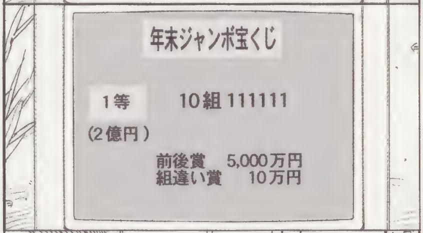
T.B.

ニュース番組の
ジングルが流れ、
アナウンサーの画面に
切り替わる。

アナウンサー
「恒例の年末ジャンボ
宝くじの抽選会が
行われました。
1等の当選番号は
非常に珍しい数字となり、
(以下、次カットへこぼれて)
十組十一万一千百十一。
一等２億円の前後賞は
五千万円。組違い賞は
十万円です。

モニタ内の映像は
それぞれ 1+0 の
O.L. で。

(ニュース原稿はアフレコまでに)



最初の映像が 6+0、
次が 5+0、
最後が 5+0。

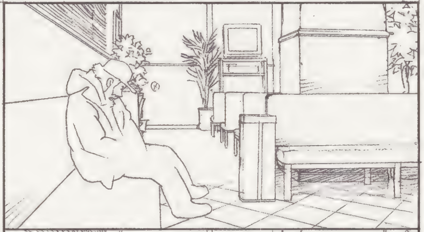
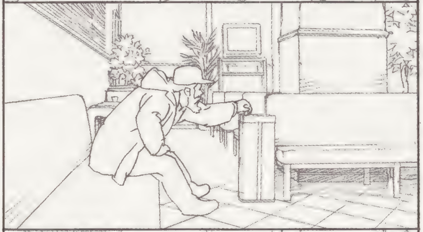
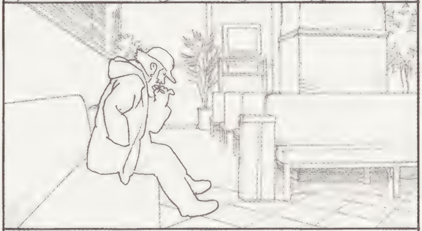
FIX.2+12
T.B.4+0
残り FIX.　16+0

693

病院・ロビー。
ぼんやりと長椅子に
座っているギンちゃん。
奥に見えるテレビでは
ニュース番組が続いている。

※モニタ内の画面、
数種類必要。

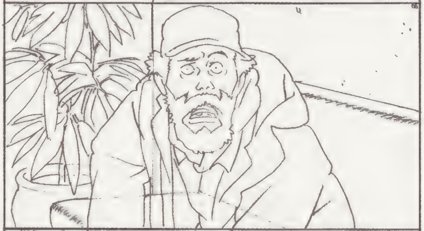
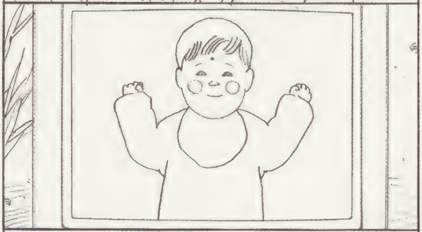
(　　)

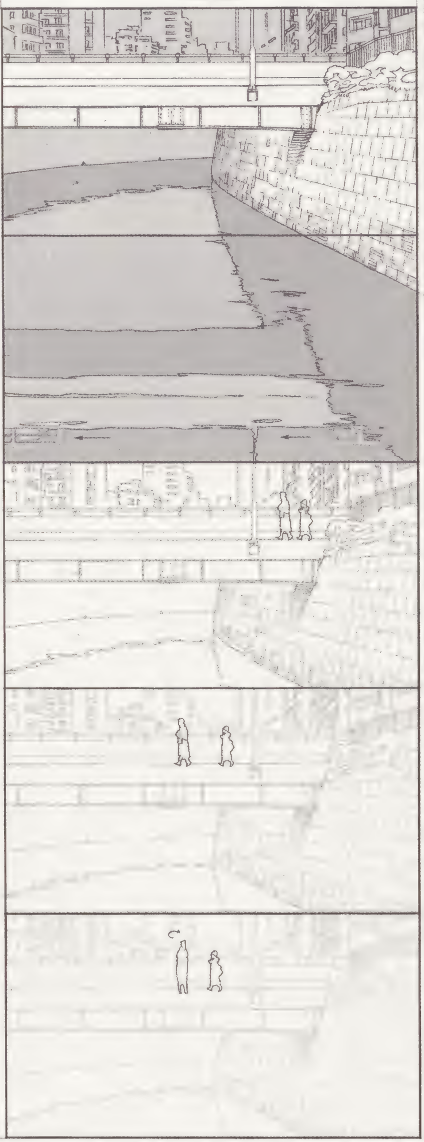
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 693		↓ だるそうに体を起こし、	(～3+0)	
		灰皿を漁って シケモクを拾い上げる。		
		シケモクを口に くわえながら、 ライターを 取り出そうと ポケットを探り、		
		何かに気が付いて 取り出す。		
				9+0

(　　)

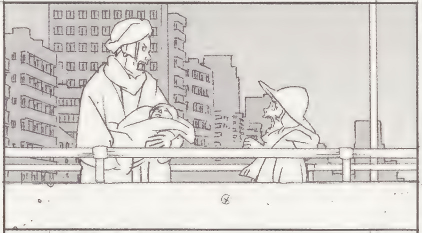
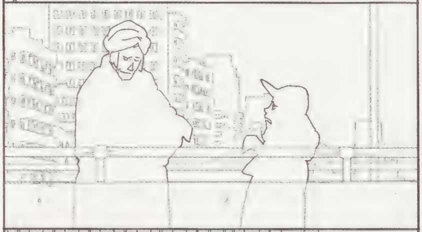
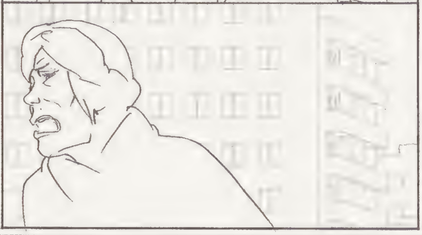
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
694		西沢幸子の住所が 書かれたメモ。 BG ややボケ。 カット尻に少し動きを 付けて次カットへ 繋ぐようにします。		1+12
695		C.693 同ポ。		
		慌てて腰を上げかける、 が、急に動きが止まる。	ギン「……あ !?」	
		少しの間 (4+0)、 固まる。		
		ドカッと座り直し、		

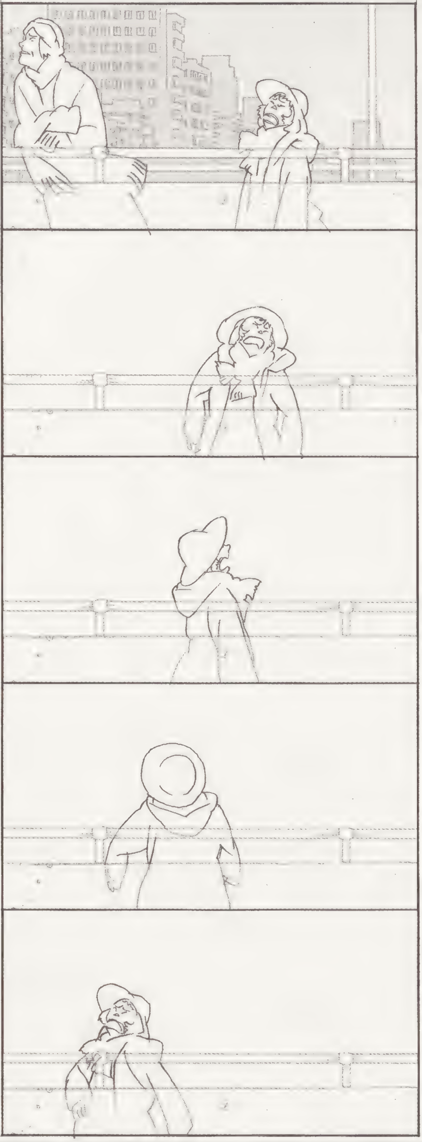
(　　)

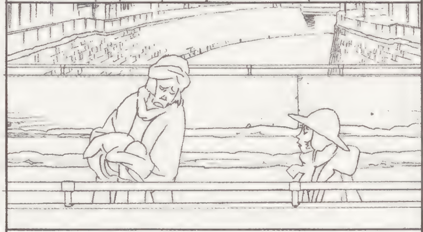
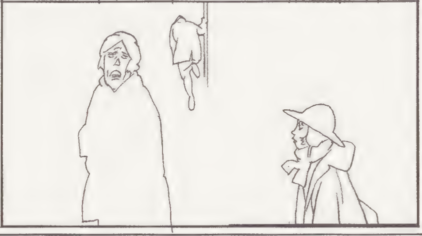
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
695			ギン「……け」	
		視線を奥へ外す。		10+0
696		怪訝な顔に変わる ギンちゃん。	ギン「……あ？」	3+0
697		C.692同ポ。 映っている赤ちゃんの イラスト。 “行方不明の赤ちゃん” というテロップ。 眉間にほくろ。		3+0
	※すいません!!清子の設定若干変更です。 額に黒子有りです。 他に目印を思いつきませんでした。 すでに上がっている原画については 作監様、宜しくお願いします。 しかしまぁ、前作といい本作といい、 黒子に頼ってバッカリ（笑）			

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
698		黒々とした川面。 ユラユラと橋が映っており、車が IN 気味スタートで一台通過してゆく。 川面の処理はデジタルなエフェクト……にしたい。 “どうすんのさ”がきっかけで、 PAN.UP(6+0) PAN.UP して、２人がこのくらいの位置になる感じです。 ハナちゃん、 立ち止まってクルッと振り返る。	ミユキ 「どうすんのさ !? 折角近くまで来たのにメモがなきゃ意味ないじゃん !!」 ミユキ 「おっさんが持ってんだよ !戻ろうよ !! ↓ ねぇ、どこに向かってんのさ !?」 FIX.3+12 PAN.UP.6+0 残り FIX.	16+0

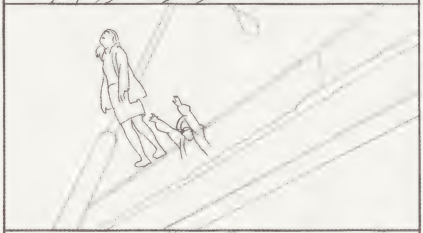
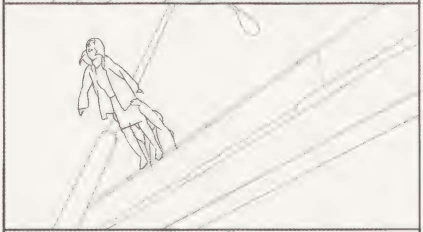
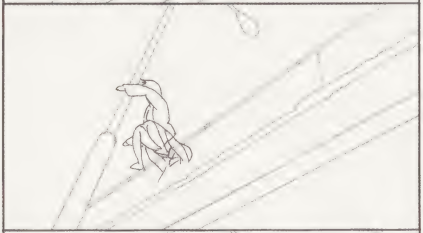
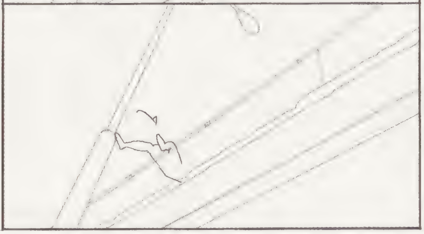
(　　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
699		二人、寄り。 きっぱりと言い放つ ハナちゃん。	ハナ 「警察よ」 ミユキ 「エエッ？あんなに 嫌がってたじゃん!!」	
				4+12
700		ハナちゃん、寄り。 芝居がかるハナちゃん。 本当に困っているのだ けれど、雰囲気が暗く ならないようにという ハナちゃんの心配り、 だと思って下さい。	ハナ (～0+12) 「(フッと笑い)みんな、 あたしのエゴだった わ……	
			(～3+0) 今はせめて、 清子の両親に、 一言謝りたい…………	
		言いつつ、サッと 左へ動き出して 次カットへ。	(～6+18) 今この間にも眠れぬ 思いで報せを待ってる かもしれないわ!」	11+0

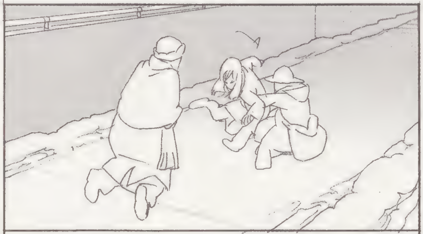
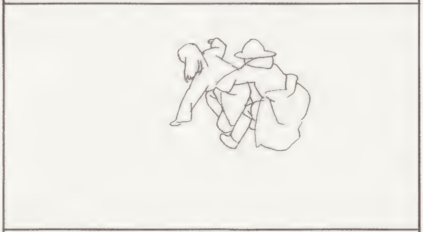
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
201		C.699同ポ。 ササッとOUTして 行くハナちゃん。 思い切り呆れるミユキ。 ピョンピョンと跳ね つつ、クルクル回り ながらついてゆく ミユキ。	(～1+0) ミユキ 「最初に そう 言った じゃ ああ ぁん!!」	4+12

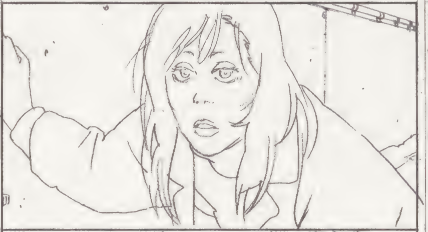
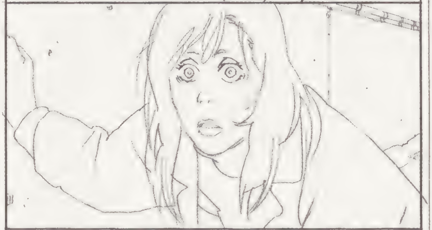
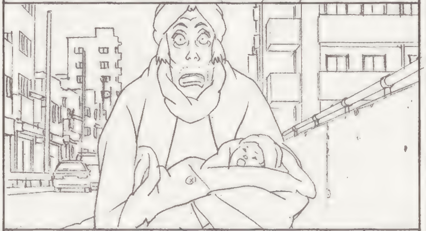
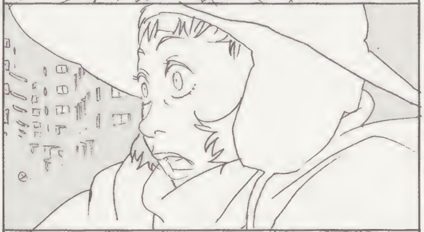
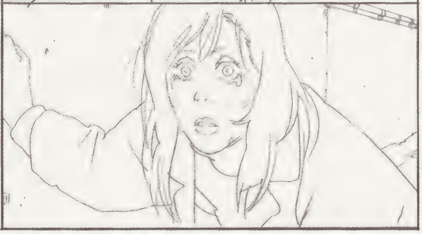
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
702		ハナちゃん、FOLLOW←。橋の手すりBOOK、密着マルチ。川沿いのフェンス奥に樹木と街灯を配置して下さい。	ハナ「もしかしてあまりの後悔に、自殺しようとしているかもしれない！ (～4+12)	
			（さらに芝居がかって）ああ、私は取り返しのつかないことをしてしまった！」	8+0
703		ハナちゃんとミユキ、FOLLOW ←。	ハナ「いっそ川に身を投げて死んでしまおう ↓	
			……靴をそろえて欄干に上がる ↓	
		橋の反対側の歩道、一人の女が見えてきて、まるでハナちゃんのセリフの通りに動く。	……死ねばきっと楽になる！ ↓ (～7+0)	

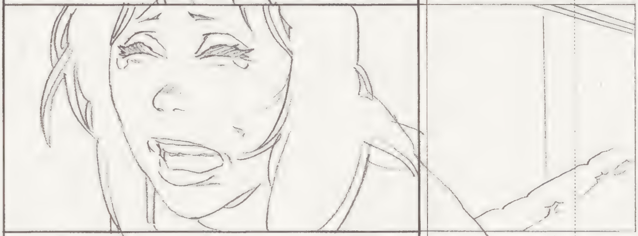
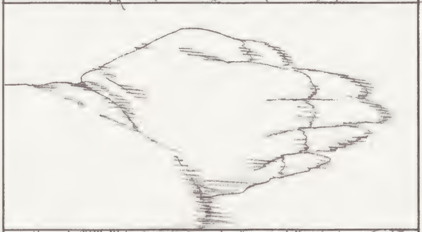
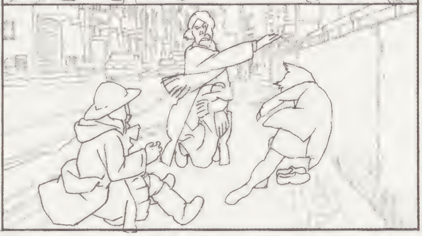
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
703			でもその時川面に 赤ちゃんの顔が 一瞬浮かぶ……	
			ああ、だめ！ この子の顔を見るまで 死ぬわけには行かな ……	
		一旦、女 OUT。 FOLLOW ストップ。	(～15+0) って、	
		ダッシュする二人。 付けて PAN→。	ちょっと !?」	
				17+0

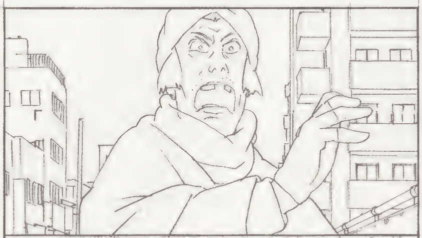
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
204		橋から飛び降りようとしている女。		
		女がフラッと前のめりになった瞬間、ミユキがINして女を掴んで引っ張り戻す。 ここまで倒れなくて良いです。	ミユキ 「ダメエッ!!」	
				
				
		二人、フェンスの陰にOUT。		3+0

(　　　)

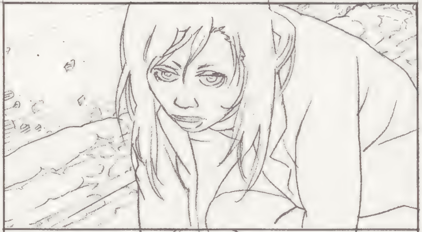
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
705		歩道に引き戻される女（以下、幸子）。 暴れる幸子を掴んでいるミユキ。	幸子 「放して!!」	
			ハナ 「早まっちゃ ダメよ!!」	
		清子が泣き出す。	幸子 「お願い！ 死なせて!!」 清子 「ホギャアァァ」	
		その泣き声にハッと振り返る幸子。		6+0
706		ハナちゃんに抱かれた清子、泣いている。	清子 「ホギャアァァ、 ホギャアァァ」	3+0

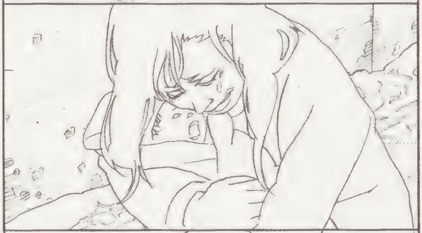
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
707		幸子のやつれた顔。 その目が見開かれる。 OFFで清子の泣き声。 幸子の顔、衣服等 デザインは少し考えます。 眉がない顔って、 難しいかな。		
			幸子 「……あ……ああ」	3+12
708		驚くハナちゃん。	ハナ 「あっ…… あんた⁉」	1+18
709		驚くミユキ、アップ。	ミユキ 「(前カットのハナちゃんの セリフを受ける感じで) ……西沢幸子」	2+0
710		C.707同ポから。 幸子の目から涙が 溢れる。 ↓		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
710		赤ん坊を抱こうと 来る幸子、付けて PAN。		
				
		大きく手前に来た ところで、 ハナちゃんの巨大な 右手がIN。	S.E.	2+12
711		A.C. ハナちゃんに ひっぱたかれて、 吹っ飛ぶ幸子。 ラスト、スロー気味に たまる。	バシッ!!	
				1+12

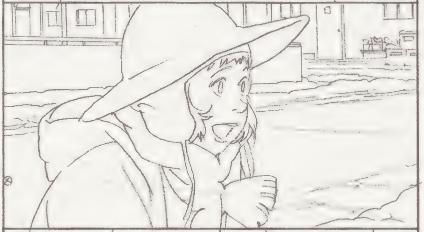
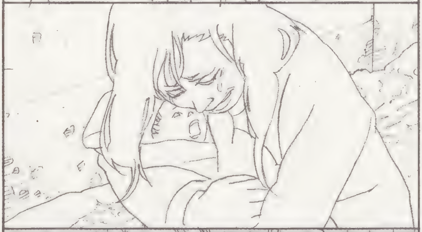
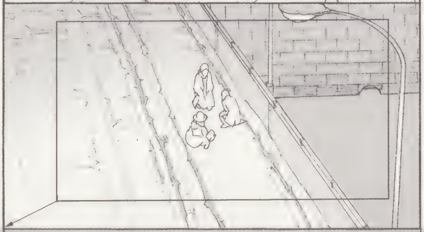
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
712		C.708BG 兼用。 ※ C.708 より少し上と左を描き足しです。 鬼のような顔で怒鳴るハナちゃん、寄り。	ハナ 「あんた、一体全体どういうつもりなのよ！」	2+12
713		C.711 同ポ。 3人、引き。	ミユキ 「謝るんじゃなかったの!?」 ハナ 「あたしたちが見付けなかったら、この子は寒空の下で凍え死んでたのよっ」	
		幸子、顔上げる。	（ハナちゃんのセリフ尻に被ってスタート） 幸子 「私じゃない !!	8+0
714		涙ながらに訴える幸子。	夫が勝手に、私の居ない間に……	
		言いつつ、突っ伏す。	(〜 4+12) ……私は必死に探してたの !!」	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
314		↓		7+12
315		C.711同ポ。 A.C.で。 地面に突っ伏して 大声を上げて泣く 幸子。 3人、引き。 しばらく泣く。		
		顔を見合わせる ハナちゃんとミユキ。		
			(～7+0) ハナ 「(優しく)ホントなの？」	
		幸子、ひどく重そうに 上体を起こす。		11+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
716		C.714BG 兼用。 虚ろな目の幸子。 セリフ後半にかけて 感情盛り上がって、 見苦しいほどに 表情が崩れる。 	幸子 「あんな男のために、 今まで苦労してきた なんて……ううっ…… *(以下泣き声は次のカットのOFFで)*」 ↓	7+0
717		C.712 同ポ。 幸子を見つめる ハナちゃん。 あまりに複雑な感情に、 表情が消えている。	(OFF) **うわぁあ あああ!!」** (〜5+0)	
		ゆっくりと目を閉じる。	(〜9+0)	
		胸に抱いた清子を見る。		10+0
718 ↓		C.711 同ポ。 3人、引き。 そっと、幸子に清子を 渡すハナちゃん。 ↓	ハナ 「ほら、ただいまって」	

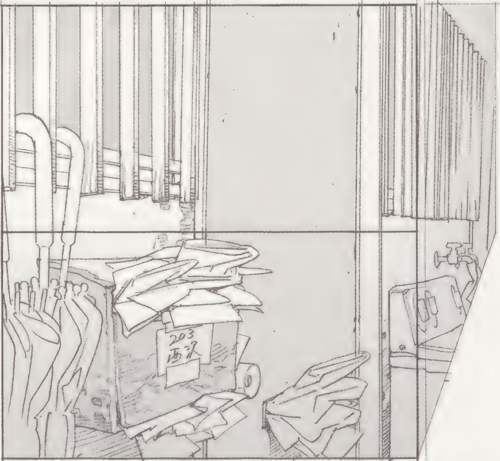
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
718		慌てて奪うように 清子を抱き取る幸子。		
		そのまま座り込んで 清子を抱きしめる。 不意に清子の重みが なくなって両手が 宙を抱いているような ハナちゃん。		5+12
719		C.714BG 兼用。 清子を抱きしめている 幸子。 清子は泣いている。		2+12
720		C.712 同ポ。 見つめるハナちゃん。 このカットも表情 出ません。		

( )

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
720			(～3+0) ハナ 「……この子は、本当に 神様に愛されてる子よ…… あなたも、たくさん たくさん愛してあげて ちょうだい」	10+0
721		ミユキ、寄り。	ミユキ 「こんな赤ちゃん 粗末にしたら、 バチが当たるよ」	3+06
722		C.719同ポ。 清子を抱きしめて 謝る幸子。	幸子 「(清子に) ごめんなさい、 ごめんなさい、 ごめんなさい ……」	3+0
723		橋の上の一同、俯瞰。 T.B.	幸子 「(嗚咽のように) ごめんなさい、 ごめんなさい……」	9+0
				5+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME

225



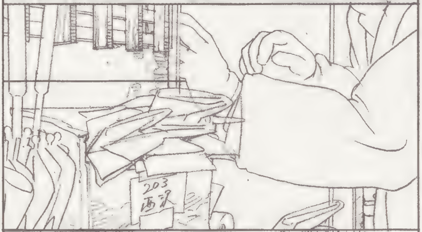
(カラ 1+12)

「203 西沢」と
書かれた郵便受け。
郵便物などが
溢れかえっている。

ギンちゃんの右手が
IN してドンドンと
ドアをノック。

ギン「西沢さん！」

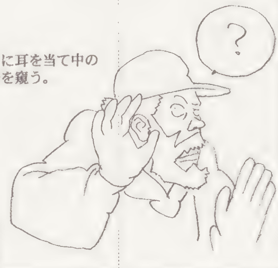
しばらく間。



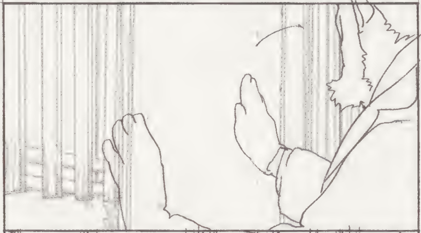
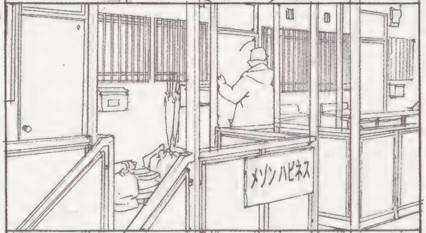
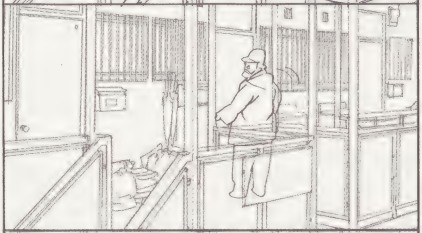
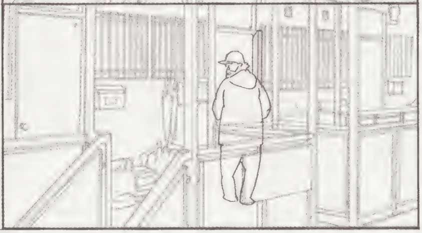
ギンちゃんがドアに
近寄るところで
PAN.UP。

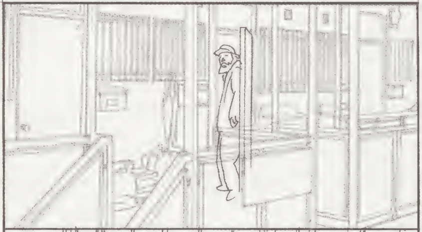
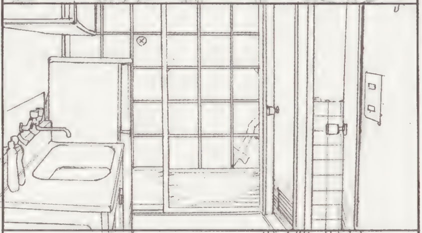
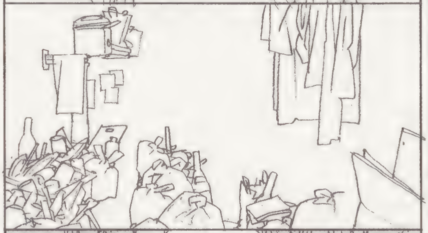
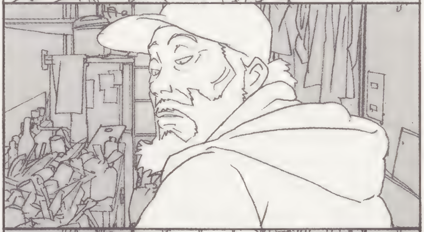
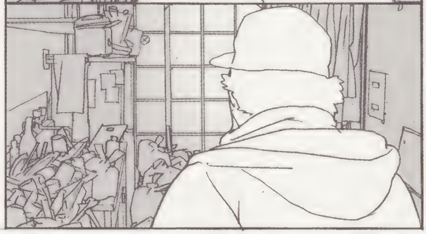
(～8+0)

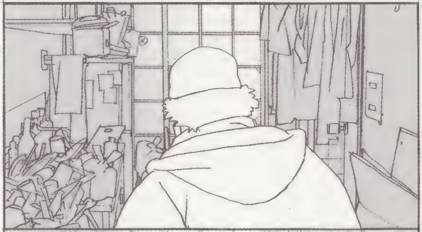
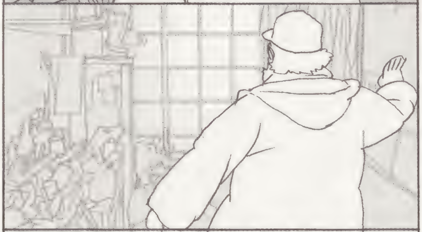
ドアに耳を当て中の
様子を窺う。



( )

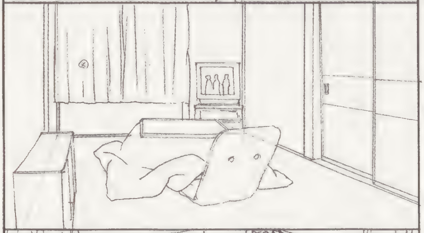
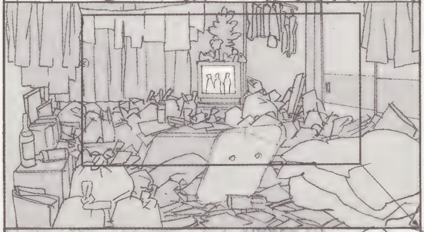
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
225		ドアから身を離して次カットへ。		14+0
226		A.C. あたりに目を配りながら		
		ポケットから鍵を出して		
		ドアを開ける。		
		背後を気にしながら、		

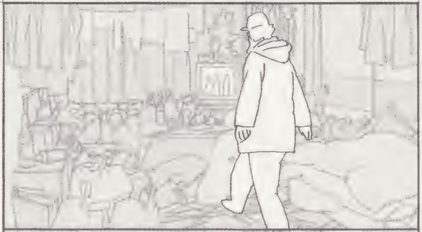
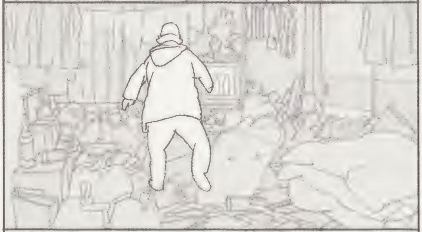
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
226		サッと中に入って 次カットへ。		7+0
227				
		※こういう場所に、 このような感じで ゴミや洗濯物が 溢れています。		
		A.C. アパート玄関先。 中に入って後ろ手に ドアを閉め、		
		中を窺う。 カットの設計に無理が ありますが、OFFで ドアが閉まる音が 入るので誤魔化せると 思います。 奥に見える障子越しに、 テレビの明かりが 漏れている。		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
227		ギンちゃん、奥へと入って行く。 画面外で、靴を脱ぐ感じです。		
		ゴミをまたぎつつ分け入る。		

( )

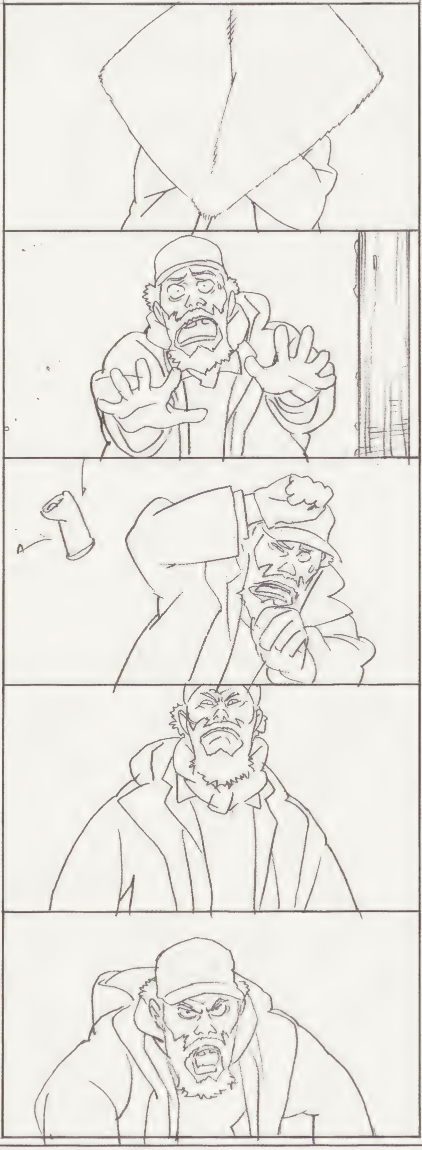
マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
727		障子戸をスッと開ける。		14+0
728				
		※上の図のような場所に、左の図のようなゴミや洗濯物が散乱しています。		
		荒れ果てた室内。暗がりの中、つけっぱなしのテレビだけが光っている。室内全体、テレビ画面の照り返しをつけたいと思います。画面が切り替わるに従って、その色の干渉を受ける、と。方法は一考。〜C.738まで。	FIX.2+0 T.B.3+12 残り FIX.	
		T.B.しきる前にギンちゃん、IN(ギンちゃんのINがきっかけでT.B.がストップという感じです)。	※ブラウン管内は紅白歌合戦を想定していますが、音声については後で考えさせて下さい。	

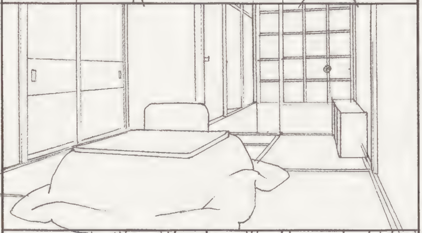
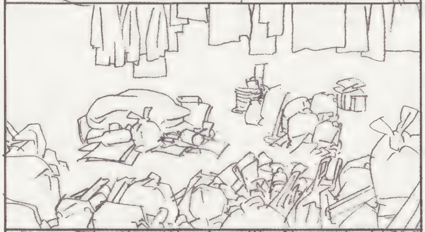
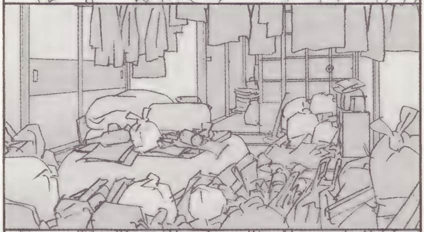
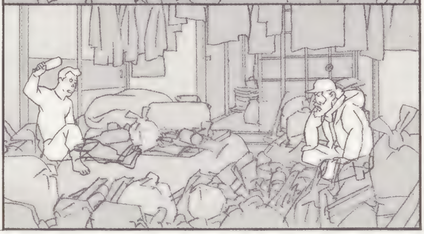
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
228		誰もいないことに 少し安心した ということで、 前のカットよりは 少し大胆に奥へ 分け入る。		
		コタツの布団の端を 踏んだ途端、 悲鳴が上がり、 コタツ布団が 跳ね上がる。 地雷でも踏んだ ごとく（笑）		
			泰男 「ギャッ !!」 ギン 「ウワッ !!」	
		慌てて飛び退く ギンちゃん、泰男。		
		壁に背を付けて 悲鳴を上げる二人。 この芝居で 3+0 くらい。	ギン・泰男 「ワーッ！ ワーッ！ ワーッ！ ワーッ！ ワーッ！」	12+0

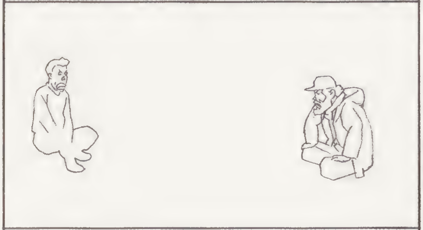
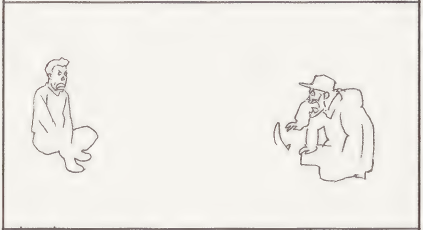
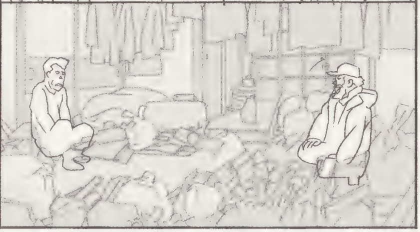
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
529		動転している泰男、 正面。 ※作監様、泰男の顔の デザインは、「ヒゲの ないギンちゃん、 その若い頃」という イメージで考えて 下さい。 無精ひげは有りです。 手近にあった（画面外） 座布団を取って 投げつける。	泰男 「な、何だ あんた!? で、出てけ！ 出てって くれ!!」	3+12

(　　)

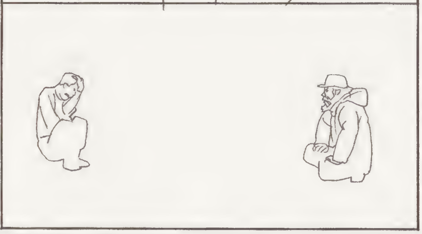
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
330		泰男の投げつけた座布団がギンちゃんにあたる。 空き缶なども飛んでくる。	ギン 「ま、待て！ 怪しいもんじゃねぇ！」 泰男（OFF） 「ウソだ!! 早く出てけ!!」 ギン 「（泰男を黙らせるようにちょっと凄む） あかんぼはどうした!?」	7+0

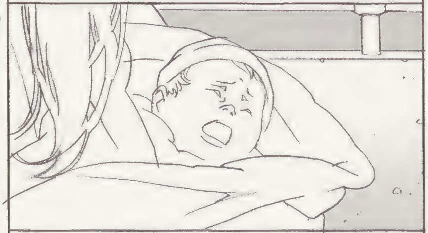
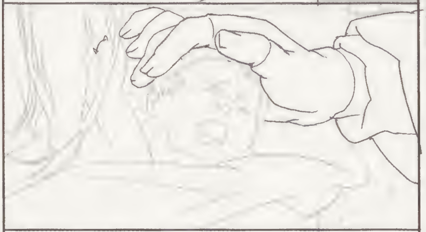
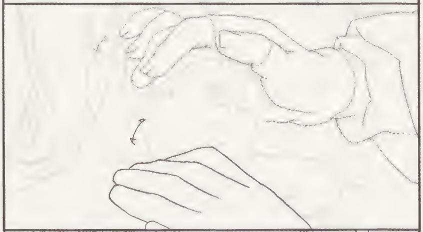
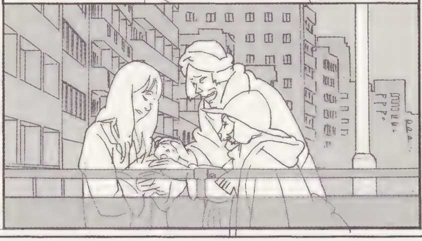
(　　　)

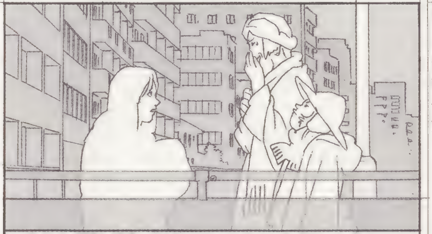
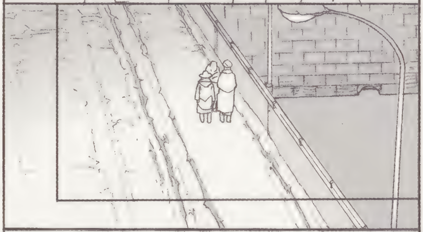
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
731		C.729同ポ。 ビール瓶を投げつけ ようとしていた 泰男がピタッと固まる。	泰男「……え？」	1+12
732				
		※上の図のような 場所に、左の図の ようなゴミや 洗濯物が散乱して います。		
				
		室内、引き。 泰男、振り上げた ビール瓶をゆっくり 下ろす。 ↓		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
732			(～1+18) ギン 「来なかったか、 オカマとガキが あかんぼ返しに」	
			(～5+18) 泰男 「意味が分かん ねぇよ！」	
		泰男に負けない大声で 返すギンちゃん。	(泰男のセリフ尻に 被ってスタート) ギン 「あんたが 捨てたん だろ⁉ あかんぼ を⁉」	9+0
733		返答に詰まる泰男、 寄り。		1+12
734		C.732同ポ。 室内、引き。 余裕が出てきて、 ベテランの刑事を 気取り出すギンちゃん。	ギン　(～1+0) 「ネタは上がってんだぜ」 泰男　(～3+12) 「（観念して）あんた…… 警察か」	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
334			ギン 「なぁに、俺はな…… ただの通りがかりの ホームレスよ」 (～9+12)	
		変な間（3+0)。		
			泰男 「頭がおかしいんじゃ ねぇのか？」	
			(泰男のセリフ尻に 被ってスタート) ギン 「おかしく なりそう だぜ、 まったく よ!!」	16+0
335		一気にまくし立てる ギンちゃん。 カット頭、上体を 戻してセリフ。	「だいたい お前が捨てた 赤ん坊が、	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
735			なんで “連れ去られた” なんてニュースに なってんだ⁉	
			このままじゃ、 オレたちゃ 誘拐犯だ！」	
※C736は欠番です。		芝居に付けて PAN.UP。		8+0
737		C.733同ポ。 秦男、寄り。 頭を抱え、絞り出す ように言葉を口にする。	秦男 「……俺じゃねぇ、 あれは……俺の子じゃ ねぇよ！」	4+18
738		C.732同ポ。 室内、引き。 変な間（2+12）。		

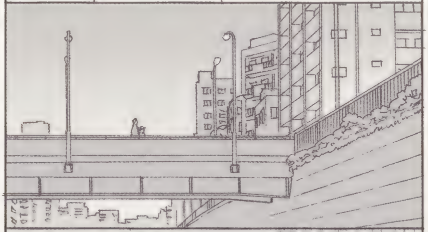
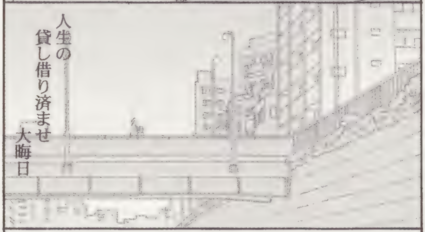
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
238		↓	ギン「……はい？」	3+12
239		幸子に抱かれている 清子、寄り。 泣いている。		
		ハナちゃんの巨大な 右手が IN して、 清子の頭を優しく 撫でる。	（IN まで 2+0） ハナ（OFF） 「よしよし、 泣かない泣かない」	
		ミユキの右手も IN して体を撫でる。	ミユキ（OFF） 「元気でね」	5+12
240		清子を抱いた幸子、 清子との別れを 惜しむハナちゃん、 ミユキ、引き。 ↓	ハナ 「いい子に育つのよ」 ミユキ 「いつかまた会えるよね」	

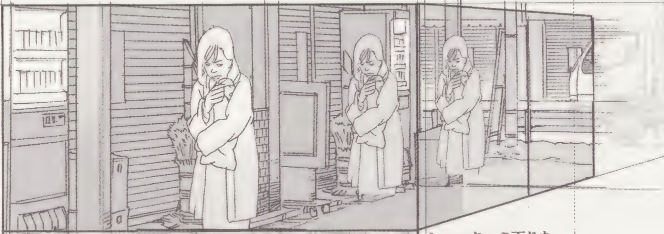
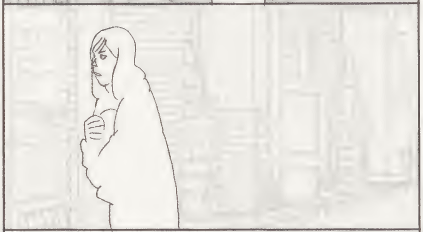
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
740		↓ 清子から顔を離し、涙を堪え鼻をすするハナ、ミユキ。ハナ、幸子に向かってセリフ。	ハナ「もう、決して、離しちゃ駄目よ」	
		お辞儀をする幸子。		10+0
741		C.723同ポ、寄り。見送るハナちゃんとミユキ。 頭を上げ、幸子が去って行く。		
		手を振る二人。 ↓		

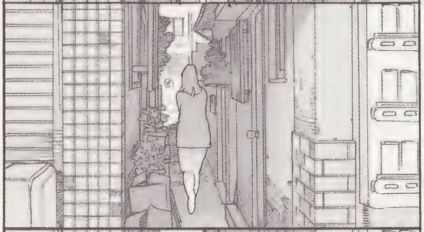
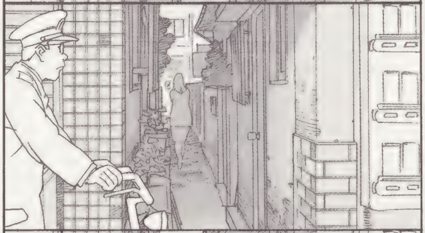
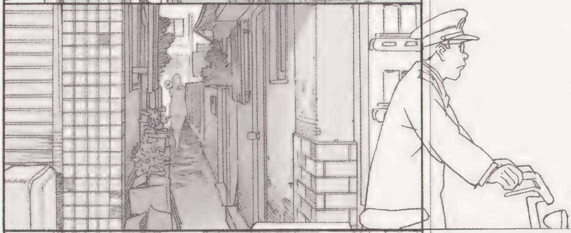
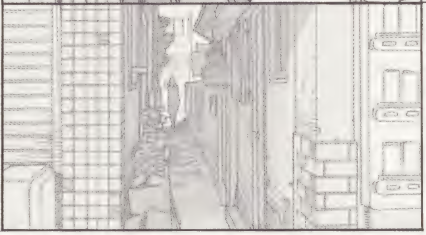
マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
241		幸子、OUTして 清子の泣き声が 遠ざかる。		
		二人尚リピート。		13+0

( )

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
743		涙を流しながら手を振っている ハナちゃんとミユキ。 二人、交互に大きく鼻をすする。 それぞれ2回。	ハナ「ズス〜ッ」 ミユキ「ズス〜ッ」 ハナ「ズス〜ッ」 ミユキ「ズス〜ッ」	
		除夜の鐘が聞こえてくる（画面外左手）。 鐘の音にハッと顔を上げるハナちゃん。	鐘の音 「ゴォォォ〜ン」	7+12
744		橋の上の二人、引き。 ハナ、一句詠む。 “人生の貸し借り 済ませ大晦日”		
			ハナ (〜1+06) 「人生の 貸し借り済ませ 大晦日」 鐘の音「ゴォォォ〜ン」	9+0

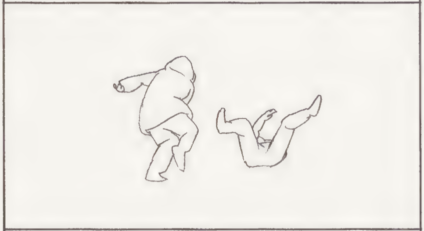
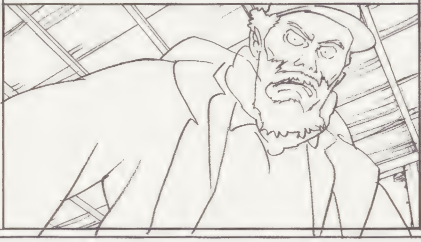
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
745				
		シャッターの下りた 商店街を足早に歩く幸子、 縦 FOLLOW。 歩いてきた (中3枚の歩きで9歩 くらい)幸子、 前方にハッと気が ついて、	BG、 BOOKのみT.B.しつつ スライド。 ガードレールから奥をBG、 手前をBOOKにして、 T.B.率をわずかに変えます。 カット頭、奥の車道を車一台、 IN～OUT(←スライド)。 幸子の歩きはその場リピート ですが、明暗の変化付けます。 最初は影の中、ハッと気がつく あたりで画面左手の 自動販売機の明かりに 照らされます。作画 +O.L.	
		慌てて左へOUT。		
				6+12
746		狭い路地を奥へと 急ぐ幸子。 ↓		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 746		↓ すぐに影の中に入り、その後さらに暗くなってシルエットに。途中から歩きリピート＋撮影時縮小が可能かと思います。		
				
		パトロールの警官が自転車を押して IN～OUT。	（IN まで 3+0）	
				
			泰男（OFF）「あの赤ん坊は幸子が……病院から盗んできたんだ」	9+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
747		ぼろアパート室内。 このカットからは アパート室内、電灯が ついています。 うなだれている泰男の 背、なめて驚愕の ギンちゃん。	ギン 「盗んだ!?」	
		ギンちゃん、声を 荒げて泰男を攻める。	(～2+0) ギン 「赤ん坊を盗んで 今度は捨てた のか!?	
			(～4+12) 人の命を 何だと思って んだ!?」	
		カット尻、泰男が 顔をパッと上げる。		6+12
748		言い訳する泰男、寄り。 ↓	泰男 「俺だって最初は 騙されてたんだ!!	

(　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
748		↓	(～3+0) こんなことがばれたら エライことになっちまう。	
			(～6+12) 俺はもう関わりたく ねぇ…………	
			(～8+18) あんたらで警察でも どこでも連れてって くれ」	11+0
749		殴りかかるギンちゃん。		
				0+18

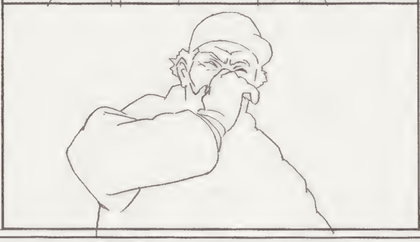
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
250		A.C. C.708同ポ。 カット内容に応じて 座椅子の位置等、 調整してください。		
		ギンちゃん怒りの 鉄拳が炸裂、泰男が 見事にひっくり返る。	泰男 「デッ!!」	
				
		ギンちゃん、殴った後 そのままの勢いで 立ち上がり、 次カットへ。		1+18
251		A.C. 怒るギンちゃん、 アオリ。		

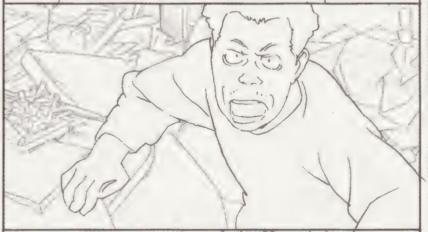
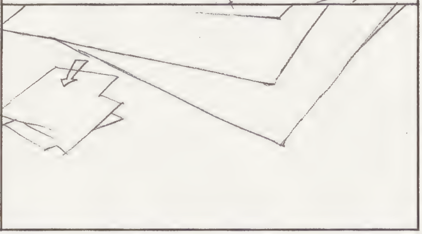
(ｘ)

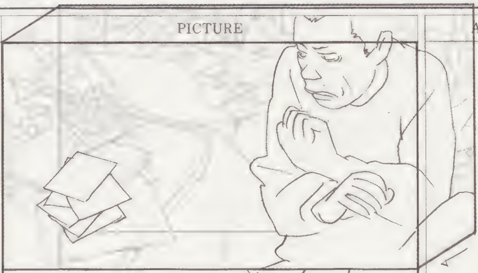
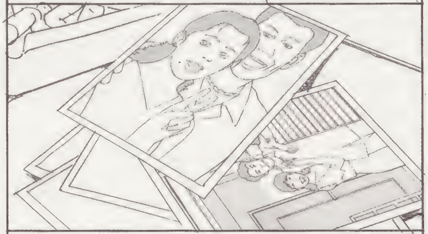
No. 413　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　マッドハウス

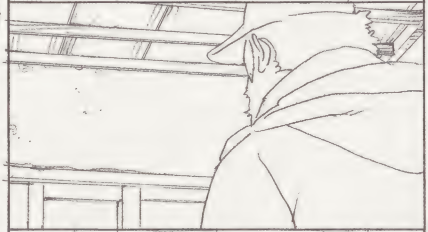
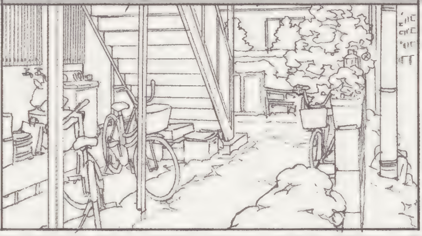
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
251		ハナちゃんがいれば「あんたが言えたセリフか⁉」というところですが、それはともかく、この言葉はギンちゃんが昔の自分に言っている、と思って下さい。	ギン「よくもそんな無責任なことがいえたもんだな！関わりあうのがイヤだ⁉家族だろうが！」	6+12
252		殴られた頬を押さえて喚く泰男。後でBG兼用ありますので原図、左側少し多めに。	泰男「別れてぇんだよ！俺は人生やり直すんだ！	
		画面左手にフッと気が付いて、		
		喜色を浮かべ、		

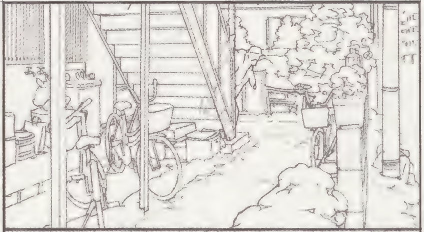
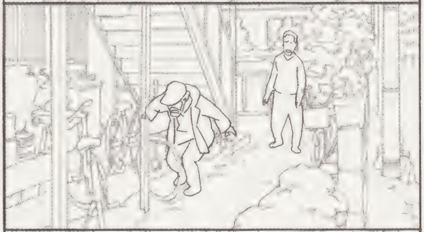
(　　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
752	 	手を伸ばしてそれを取って、 ギンちゃんに向かって突き出す。 年末ジャンボ宝くじである。 自慢して、しかし取られちゃ大変とばかりにサッと隠す。 まったく愚かな男であることだよ。	見ろよ！ 年末ジャンボで10万円当たったんだ！ 運が向いてきたんだぜ！」	9+12
753	 	C.751同ポ。 ギン、呆れた顔で泰男を見下ろしている。 鼻をすする。	泰男 (OFF) 「へ、へーへへへ！」 ギン　(～3+12) 「お前にそっくりな奴を知ってるぜ…… 結局そいつは人生も家族も捨てた。	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
753				
			イヤ、捨てられたんだ!」 秦男 (OFF) 「へ!	
754		C.753 同ポから。ムキになって言い返す秦男。	(ON) 俺は負け犬じゃねぇ!」	12+0
		画面外、ギンちゃんがポケットに手を入れたのを見て、また何かされるのではないかとビクッと怯える秦男。		
		投げられた写真の束、INして、		

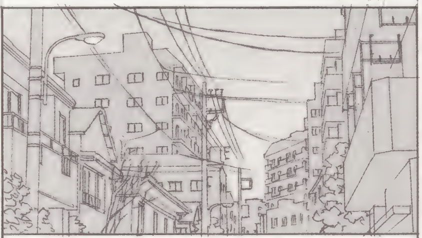
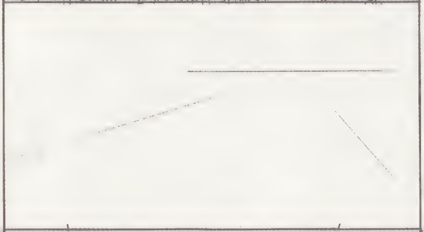
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
254		コタツの上にバサッと落ちる。 PAN.		
		意外なものの登場に少し驚く。	泰男 「……あ」	6+12
255		写真の束、寄り。 幸せそうに笑っている幸子の顔。	ギン (OFF) 「女房のバッグに、 入ってたぜ」	3+12
256		C.708同ポ。 二人、引き。	泰男「……」 (～2+0) ギン 「女房が行きそうな場所、 心当たりねぇのか」	
		歩き出すギンちゃん。		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 256		↓	泰男 「（少ししょげて） ……赤ちゃんのところへ 行くって出てったさ」	8+0
257		A.C. 立ち止まり、		
		驚きの表情で 振り返るギンちゃん。	ギン 「お前そりゃ…… **死ぬって事じゃ ねぇのか？」**	3+18
			欠	
259		ぼろアパート、外。 慌ただしく階段を 駆け下りてくる足音。 安手の金属の階段です。 ↓		

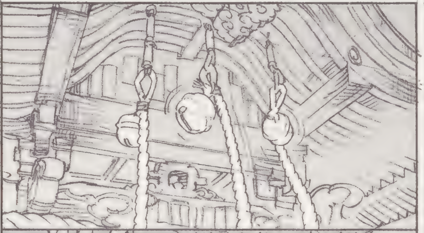
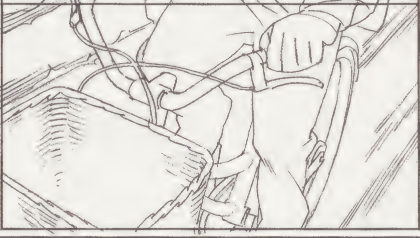
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
~~559~~		飛び出してくる ギンちゃん、	（INまで 1+18）	
			ギン 「呑気に構えてる 場合じゃねぇぞ！」	
		追ってくる泰男。 ギンちゃん、近くに あった自転車を 調べるが、 鍵がかかっている らしく、		
		諦めて他の自転車を 調べる。	泰男 「そんな、まさか、 探しにいくって だけじゃ」	
		と、施錠されいない らしく、スタンドを 蹴飛ばし	ギン 「人間やけになったら やるこた一つだろう が!!」	

（　　）

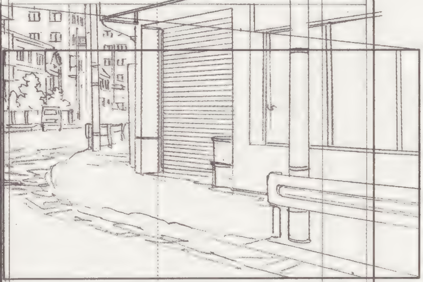
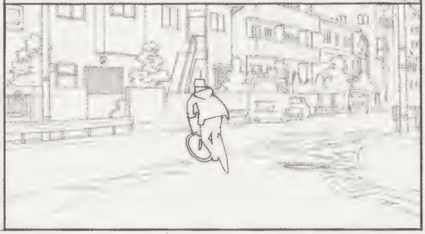
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
259		ヒラリと跨って走り出す。		10+0
260		A.C. ギンちゃん、自転車に跨り走ってくるが、		
		急にブレーキ。		
		肝心なことにはたと気がつき、自転車のペダルを猛烈に空回り（逆回転）させる。	(～1+12) ギン 「どこ探しゃいいんだ!?」 (～4+12)	
		が、何かに気がついて不意に止める。 遠くで微かに赤ん坊の泣き声が聞こえる。		6+12

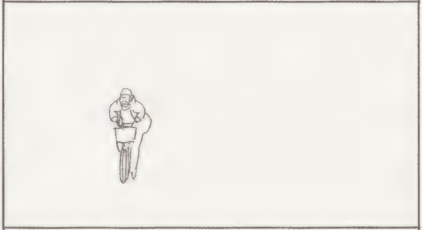
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
561		深夜の住宅街。 BGオンリー。 奥の方から赤ん坊の 泣き声が、一つ また一つ聞こえてくる。		5+0
		絵を入れる場所を間違えたせいで、 ここは空きスペースになってしまいました。 まぁ、こうして折角「×」を書いたことですし、ここを消失点として原図を取ってやってください。 両側に伸びる二本の線は道路の幅のつもりです。 いい加減にでっち上げた街並みで申し訳ありませんが、電柱と電線はこのカットでは重要なので、印象的に描写してください。 電柱と電線、そのネットワークがすなわち、ギンちゃんを導く「乳児たちの泣き声によるメタフィジカルなネットワーク」の象徴なのです！ ……ってどこまで本気なのでしょうか。 半分くらいです。		
		欠		
		欠		

( )

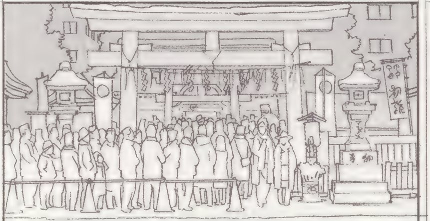
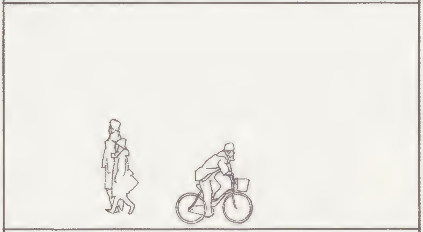
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
764		揺すられる鉦。 DSCN00027	S.E. 「ガランッ！ ガランッ、ガラン!!」	2+0
765		柏手を打って お祈りするハナちゃんと ミユキ。 二人とも手袋は外して います。 奥の方、煙上がって ます。		
				7+0
766		がむしゃらに自転車を 走らせるギンちゃん。 こぎまくる足元から PAN.UP.	ギン(OFF～ON) 「ハナぁ!! ミユキぃ!! 清子ぉ!!」	
		自転車はオンボロで キーコキーコと 軋む音が激しい。 路面は雪ですが、車が 通った場所だけ アスファルトが 露出していて、 そこをトレスする 感じで走っています。	FIX.2+0 PAN.UP.2+0 FIX.2+0	6+0

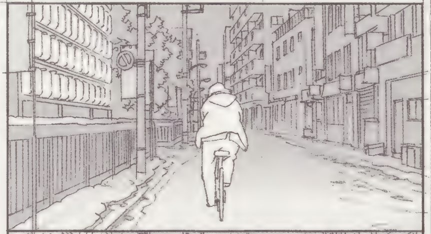
マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
767				
		自転車を走らせる ギンちゃんに付けて PAN。		
		奥へと走って行き、 Y字路に出る。 ↓		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 767		↓ 行き先に迷って急ブレーキで止まる。		
		左右見回す。 ギンちゃんが一旦止まるあたりの奥に見える建物、左手を見ているような顔にします。ついでに分かりやすく矢印も（笑）。ファミレスの看板とでも思って下さい。		
		画面外左手から赤ん坊の泣き声が聞こえる。 左手へと走り出してOUT。		
				
				5+0

(　　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
768		神社の入り口、 多くの初詣客が 長い列を作っている。 ハナちゃんとミユキが 境内から出てくる。		
			ミユキ 「この時期だけは 神様も大忙しだね」 ハナ 「一年中暇より ましだわよ」	
		二人のすぐ横を ものすごい勢いで キーコキーコと 通り過ぎる自転車の ギンちゃん、 IN～OUT。		
		一瞬、間があって。	ミユキ 「おっさん!?」	8+0

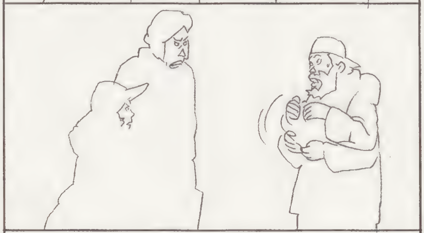
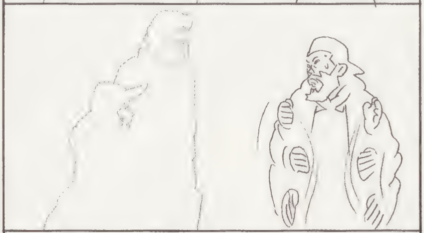
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
269		境内脇の道路、 急ブレーキをかけて 滑って行く自転車。		
		止まりきらずに ステンと転び、 自転車ごと滑って 行くが、		
		ギンちゃんは 滑りながらも 立ち上がり、		

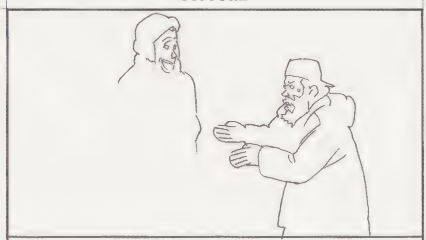
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
769		鬼のような形相で 一目散に走ってくる。		8+0

( )

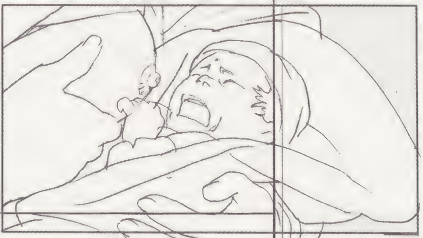
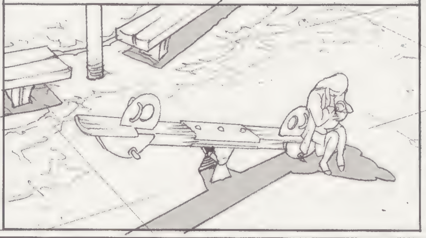
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
770		三人横位置。 ギンちゃんIN気味。		
		ゼーゼーと息が 上がっている ギンちゃん。 少し皮肉を込めた 口調でハナちゃん。	ギン 「(ゼイゼイ言っている)」 ハナ　(～1+0) 「一足遅かったわね。 感動の対面はとーっくに 終わったわよ」 ミユキ 「どうしたのさ？ おっさん」　(～6+12)	
		息が苦しく言葉を 口に出来ない ギンちゃん、 もどかしげに何事か ジェスチャーで伝える。 怪訝な顔になる ミユキとハナちゃん。		
↓		赤ん坊を抱き、 あやすような仕草。 ↓		

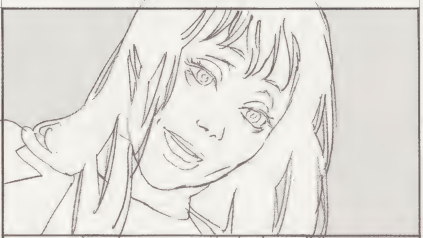
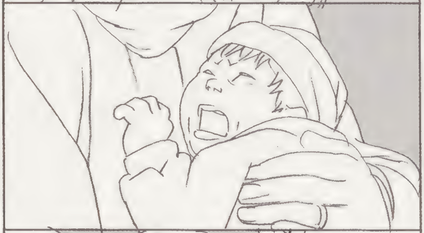
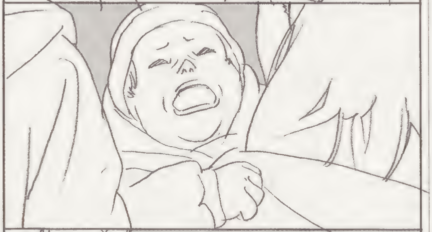
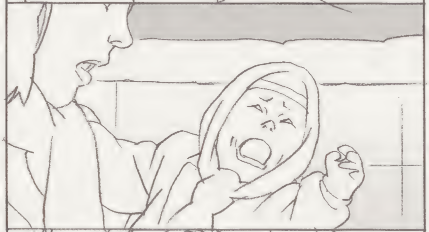
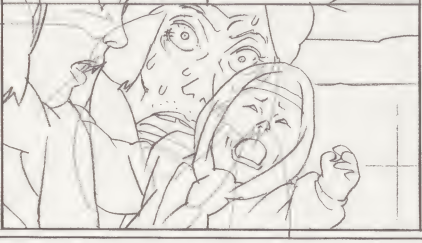
(　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
230		正解にブンブンと 大きく頷くギンちゃん。	(～10+12) ミユキ「清子!?」	
		胸の膨らみを表現。	(～15+12) ハナ「……胸？」	
		ギンちゃん、忙しく 両手を振って否定。		
		女性の身体を表現する 曲線を両手で描く。		
			(～19+0) ミユキ・ハナ 「母親!!」	

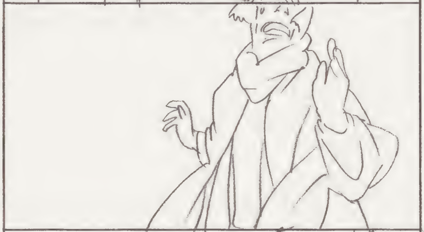
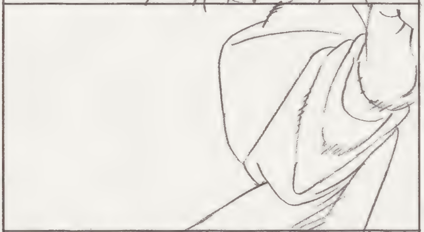
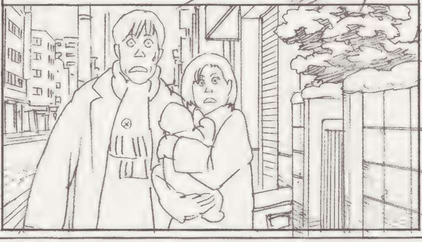
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 770		↓ ハナちゃんの 「置いといて」に 乗せられる感じで ジェスチャー。	ハナ 「……は置いといて、 ↓	
		もどかしさで いっぱいになる。	って分かんないわよ」	
		大きく息を吸って、 次カットへ。		23+12
771		C.769 同ポ。 ※同じサイズになる はずはありませんが、 大丈夫でしょう。 BG 少しボケを 加えます。		
		衝撃の事実を大声で 叫ぶギンちゃん。	ギン 「ニセモンだ !! 母親！…… 幸子は ニセモン なんだ！」	3+12

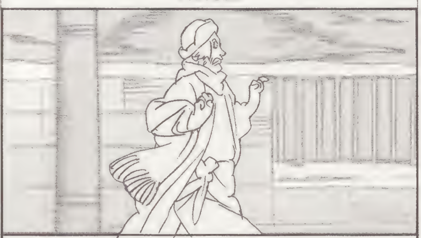
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
772		C.770同ポ。 三人横位置。 変な間（3+0）。		
			ハナ・ミユキ 「……はい？」	
		遠くから赤ん坊の 泣き声が聞こえる。 気がつき、弾かれた ように走り出す ギンちゃん、		
		OUT。		
↓		顔を見合わせる ハナちゃん、ミユキ。 ↓		

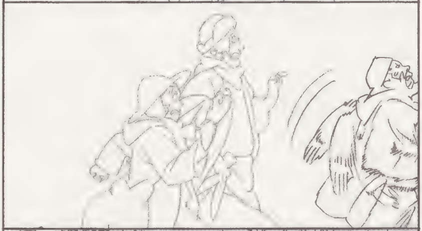
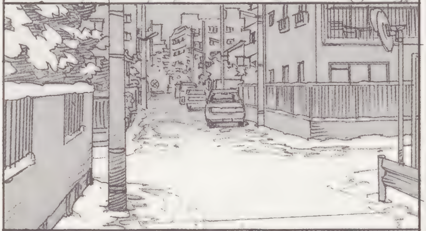
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
772		不安に駆られ、 走り出してOUT。		9+0
773		剥き出しの乳房を前に、 激しく泣く清子。	幸子 (〜2+18) 「どうして飲まないの？」	4+12
774		公園のシーソーに 腰掛け清子にお乳を 与えようとしている 幸子。 幸子、かなり壊れて ます。 傾いたシーソーは バランスが崩れた幸子 の表現、と（笑）	(O.L.2+0) 幸子 「赤ちゃんは お母さんのオッパイを 飲むの、ね？」	4+12

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
775		虚ろな目で清子を見下ろしているサイコな幸子。 次カットの赤ん坊Aの声が清子の泣き声に先行して被ってくる。	幸子 「お乳を飲まなきゃ、ちゃんと親子になれないじゃないの」	4+12
776		泣く赤ん坊のアップ。	赤ん坊A 「んぎゃあああ」	1+12
777		同じく泣く赤ん坊、アップ。	赤ん坊B 「うぇぇぇあああ」	1+12
778		さらにまた別な赤ん坊が泣き声を上げている。	赤ん坊C 「ほんぎゃあ ほんぎゃあ!!」	
		そこへヌッと現れるハナちゃんの恐ろしい顔。 ↓		

( )

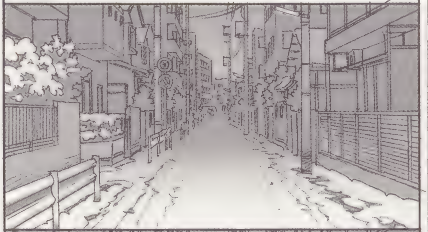
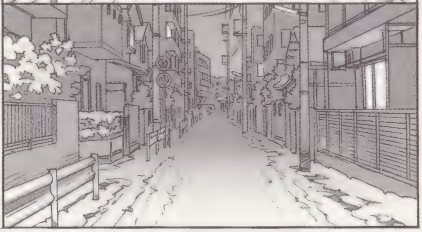
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 778		↓ 驚く母親。		3+0
779		A.C. 突然現れた怪人に驚き、 我が子を守る母親、 その隣にはやはり 吃驚している父親。	ハナ 「ごめんなさい！ 人違いです!!」	
		言うが早いか 駆け出すハナちゃん、		
		OUT。		
		夫婦が怪訝な顔を している。		3+12

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
280		走るハナちゃん。 FOLLOW →		
		ミユキがINして続き、		
		手前からギンちゃんが走りながらINして続く。	ハナ 「まだ遠くには行ってない筈よ！」	(～2+0)
		↓	ギン 「けど探しようがねぇぜ！」	

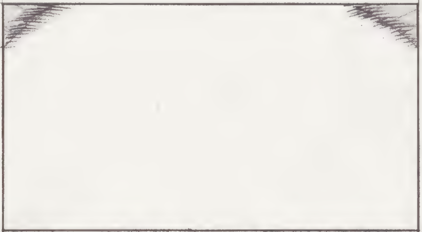
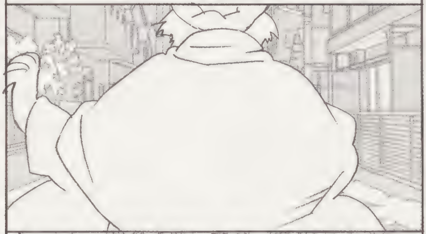
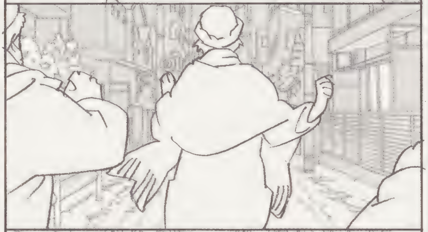
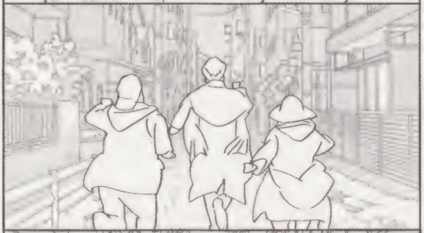
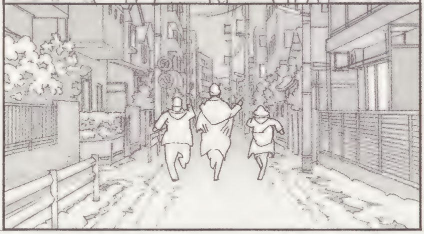
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
280			ミユキ「清子が道連れにされてもいいのかよ!!」	
		ギンちゃん、全身に力がみなぎり、闇雲に走る。スライドで加速。		
			ギン「ヌオォォォォオオーーッ!!」	11+0
281		四つ辻に出て止まるギンちゃん、続いてハナちゃん、ミユキ。		

(　　　)

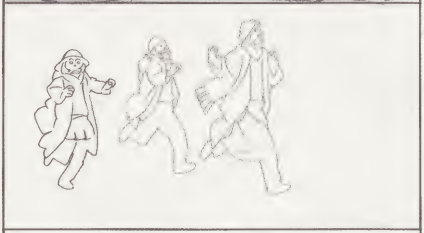
マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
281		↓ 三者それぞれに 見渡し、逡巡する。		
		ハナちゃんが口元に 手を当てて 「シッ……」、 荒い息を潜める一行。	(～3+0) ハナ「シッ……」	
		と、赤ん坊の泣き声が 聞こえてくる。		
282		住宅街の通り。 彼らを導くように、 奥へと向かって 赤ん坊の声が 繋がって行き、 それに伴って 明かりの消えた窓に ポツポツと灯がともる。		6+12
↓		 こんな感じです。 ↓	(～4+12)	

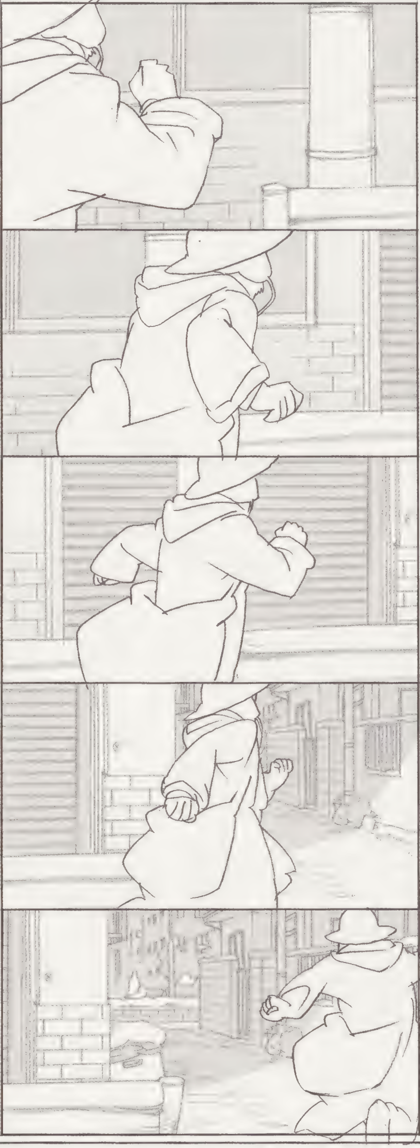
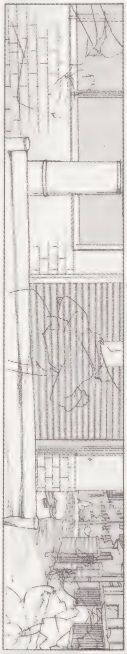
( )

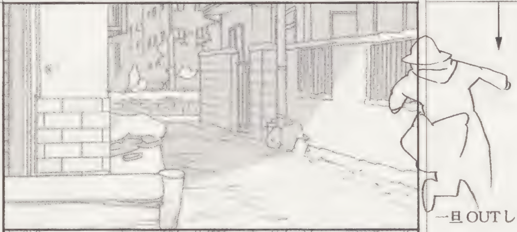
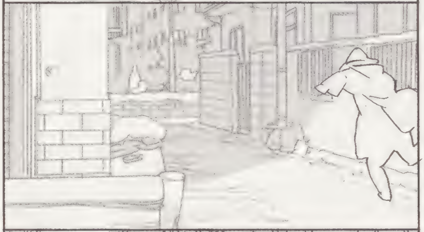
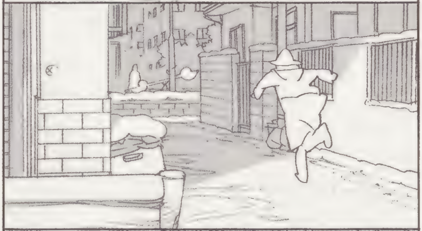
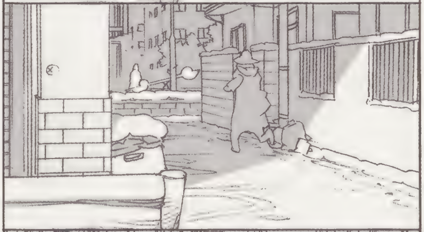
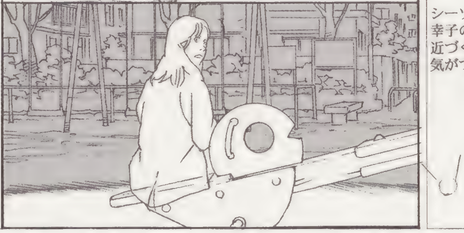
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
28				
		大きくINして 奥へと駆けて行く。	三人 「清子だ!!」	
				
				
				6+0

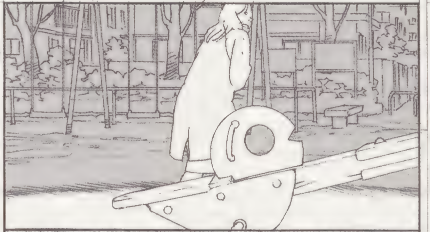
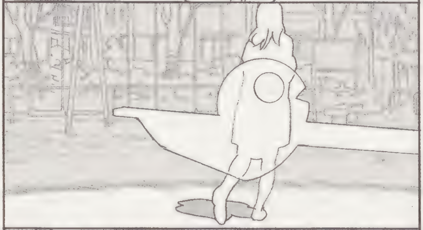
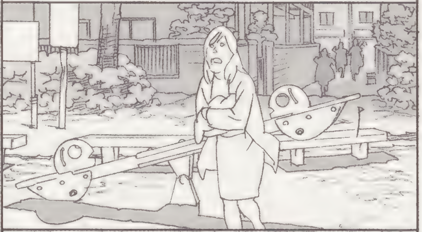
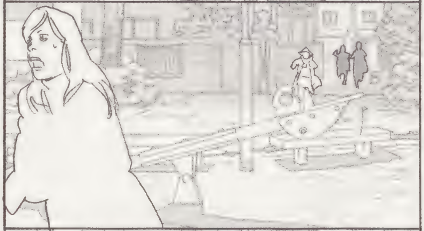
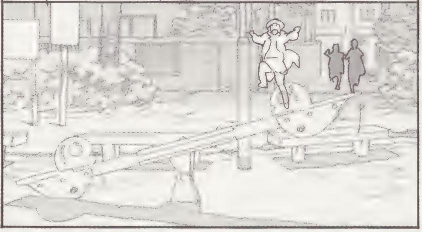
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
283		停車中のバンの中、泣く赤ん坊をあやす若い母親、運転席に父親。		
		その前と奥を走り過ぎる三人、IN～OUT。3人はC.780の動画を流用。		2+12
284		コンビニエンスストア店内。泣く赤ん坊をあやす父親、隣に母親。		
		ガラスの向こうを駆け抜ける三人、IN～OUT。3人はC.780の動画を流用。		2+12
285 ↓		全速力で駆ける三人、FOLLOW。少しパースを付けたFOLLOWです。三人の走り、左右の足の出方の違いはあってもタイミングはシンクロしている方が感じが出ると思います。ストライドが合わないようなら一考します。↓		

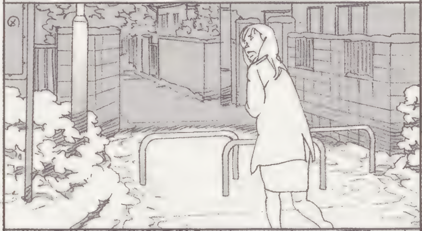
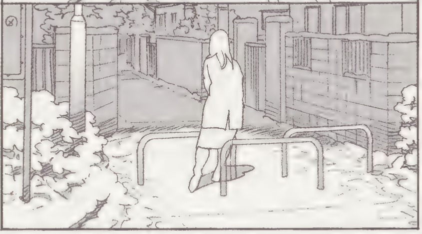
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
385		↓ ミユキ、INしてくる ガードレールをよけて コースを変え、 再び戻る。	(～1+18) ギン 「無茶して 大丈夫かよ!? ハナ!!」 ハナ 「いま無茶 しなくて いつする のよ!!」	
		手前の車線、走っている車(←)IN～OUT。 とにかくスピード感を強調して下さい。		
		ミユキ、何かに気付き、		
		速度を緩めてOUT。		7+0

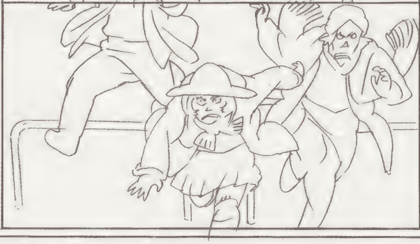
( )

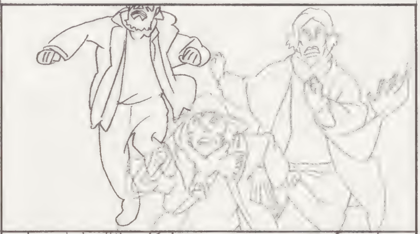
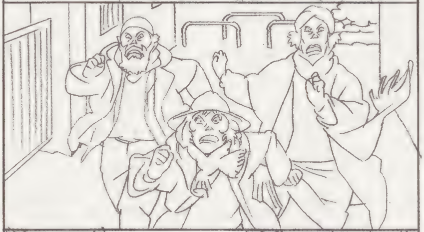
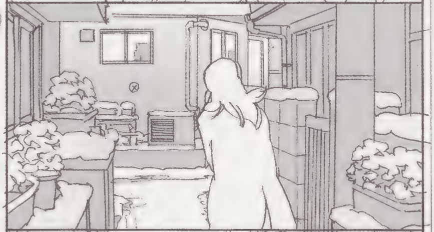
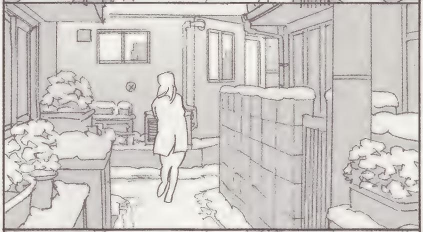
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
286		方向を変えて走るミユキに付けてPAN。BG、BOOK1(手前の建物)、BOOK2(さらに手前のガードレールと電柱)、スライドあり。 ミユキの行く手にシーソーに座っている幸子の、小さな後ろ姿が見える。	ミユキ「こっち！」 ※カット全体、こんな感じです。 	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
286		一旦 OUT しかかる。		
				
				
		ミユキ、カット尻、影の中に入る。		2+12
287		シーソーに腰掛けた幸子の背、寄り。 近づく足音にハッと気がつき、		

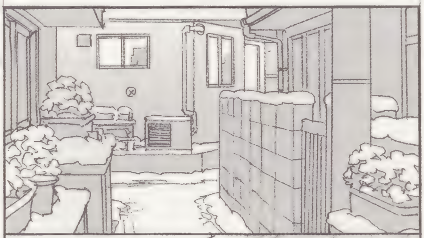
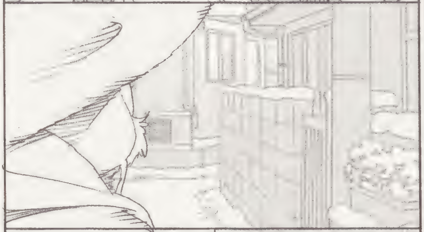
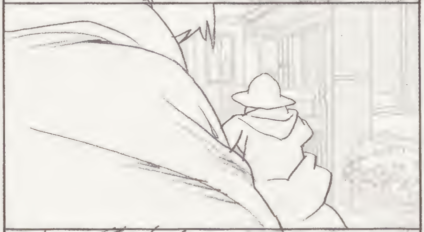
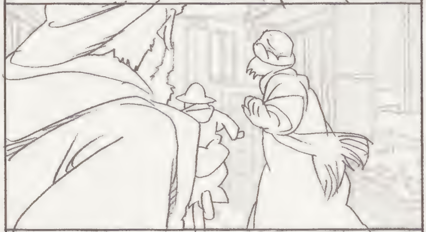
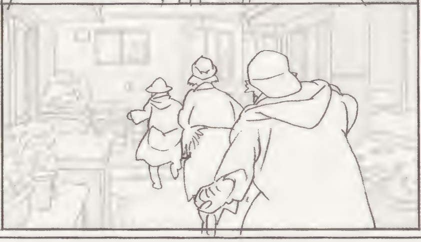
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
387		慌てて駆け出す。		
		幸子の重みがなくなりシーソーが上がる。		2+0
388		A.C. 幸子、走って OUT。 奥から走ってくるミユキ、 さらにその奥、 ギンちゃんと ハナちゃん （シルエット気味です）。		
		カット頭、ミユキは 影の中から光の中へ出る。		
		ミユキ、公園の段差を 勢い良く飛び越えるが、	ミユキ 「とりゃあっ!!」	

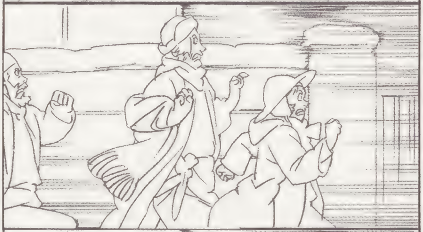
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
388		積もった雪に足を 取られる。	ミユキ 「うわっ、たっ、と!」	
		その間にギンちゃん、 ハナちゃんが 追い付いてくる。		
				4+12
389		公園の自転車止めの 間を通って住宅街へと 逃げる幸子。		
				

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
289				
		光の中から影の中へ。		2+12
290		走る３人、 縦 FOLLOW。 大変ですが、方法一考しましょう。	ハナ 「まったく何て お人好しなの⁉ 泥棒にわざわざ 返しに来るなんて‼」	
		自転車止めを飛び越え、 さらに走る。 ミユキとハナちゃんは かっこよく。	ギン 「誰だよ、 一家心中 なんて 抜かした 奴は⁉」	
				

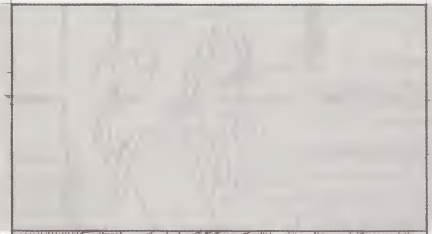
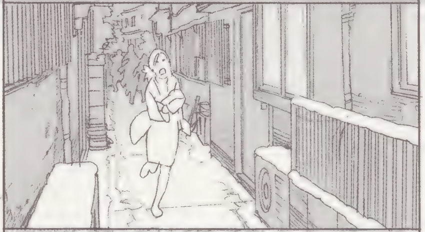
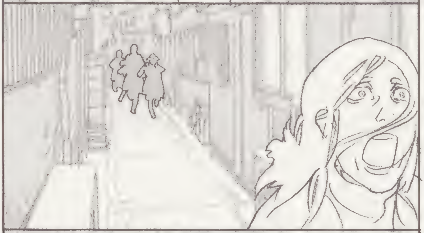
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
590		ギンちゃん、着地して少しバランスを崩す。	ミユキ「オッサンじゃねえか!!」	
		三人、スタート時は影の中、自転車止めのあたりで明るい光の中に入り、カットラストはまた影の中、になります。		8+0
591		狭い路地を幸子が逃げる。		
		Y字路で一瞬速度を緩め、右へ。		
		BOOKの陰へOUT。		

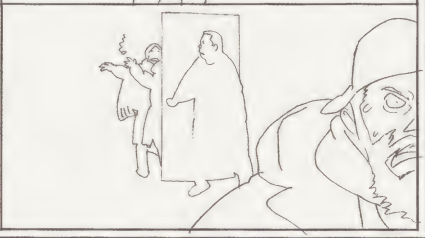
( )

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
381		↓ ※Ｙ字路正面の建物、右を向いたような表情です。 カラあって、		
		ミユキが左手から大きくINして奥へ。		
		続いてハナちゃん、		
		ギンちゃん。		
		↓		

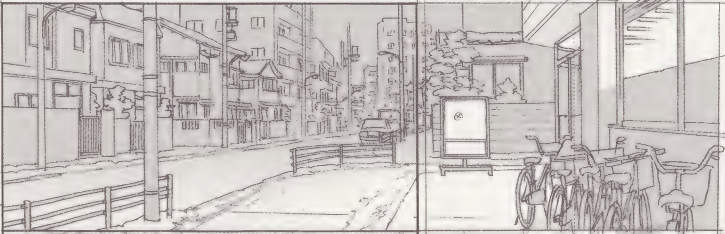
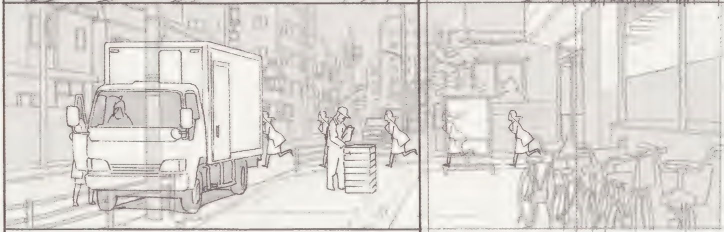
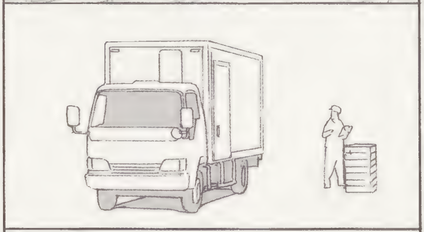
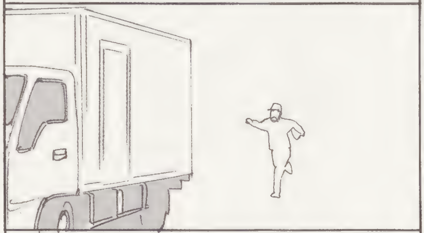
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
791		Y字路で一瞬逡巡するミユキとハナちゃん。	ハナ「どっち!?」 ギン「左だ!」	
		言いつつ右へ走って行くミユキ、ハナちゃん。	ハナ「じゃ右ね!」	
		ギンちゃんも右へ。	ギン「何でだよ!?」	9+12
792		走る、ハナちゃん、ミユキ FOLLOW。C.780の動画兼用。	ハナ「ギャンブル弱いんでしょうが!」	
		ギンちゃん、INして追い付く。	ギン「む〜返す言葉もない!!」	4+0

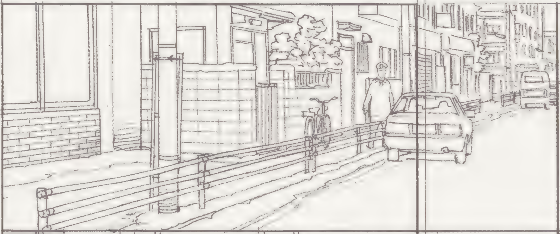
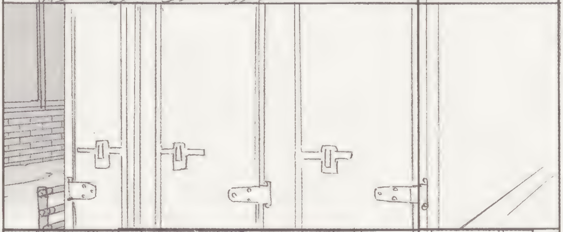
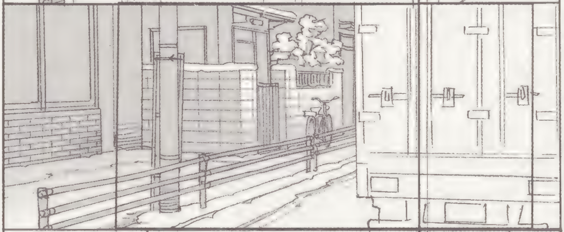
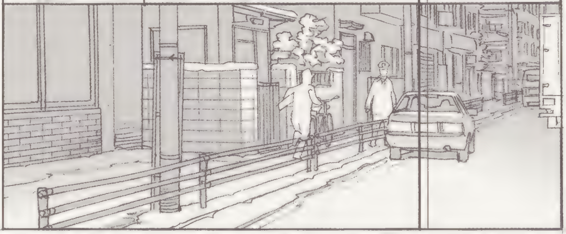
( )

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		欠		
594		叫びつつ走って来る幸子。その後ろから追ってくる三人。途中までシルエット気味です。		
			幸子「誰か助けてぇっ!!」	
				
		幸子が通り過ぎると、後ろから追ってきたミユキとハナちゃんの目の前で民家のドアが開く。		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
294		↓ 太った男がバットを構えている。 ドアにぶつかるミユキ。 さらにハナちゃんがドシンッ!!	ミユキ 「むぎゃっ!!」 ハナ 「ギャッ!!」	
		少し遅れて走ってきたギンちゃんがジャンプ一発、辛くもかわしてすり抜ける。	ギン 「ハッ!!」	
		バランスを崩しつつも持ちこたえ、		
			ギン 「ヨッ!」	
		走って、OUT。 ドアの奥でへなへなと崩れるミユキとハナちゃん。		6+12

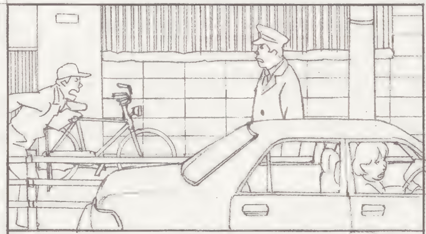
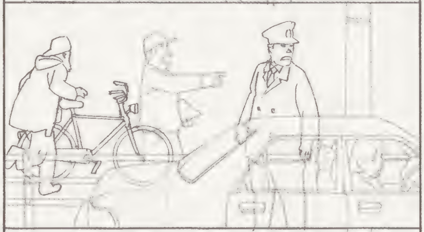
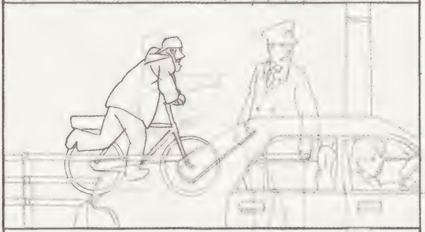
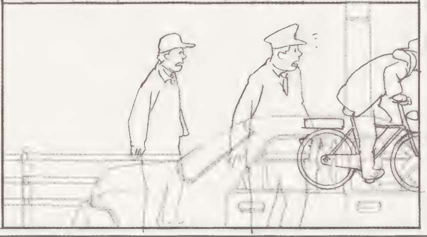
( )

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
595	   	コンビニエンスストアの奥、走り出てくる幸子。付けてPAN。幸子の走り、スライドで。コンビニの前に荷下ろししたトラックが止まっている。幸子はトラックの陰へ一旦OUT。走り出てきた幸子が、運転席に乗り込みドアを閉める。その音に、荷物を確認していた運転手が気がつく。エンジンはかけっぱなし、ということにしておきます。 トラックが急発進する。 トラック運転手が叫びながら走って追いかける。 トラック、OUT。	トラック運転手 「おい！こら、 待て!!」	10+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
226			※実際の芝居は絵コンテの二コマ目からです。	
			トラック、大きく手前から奥へ。 付けて PAN。	
				
			PAN しきったあたりでトラック運転手が走って IN、トラックを追いかけて行く。その先に警官が見える。ドライバーに道を教えていた感じで、路肩に止まった車の運転手と話している。そのすぐわきには自転車が止められている。 トラックは OUT。 トラック運転手 「ドロボー!! ドロボー!!」	
				4+0

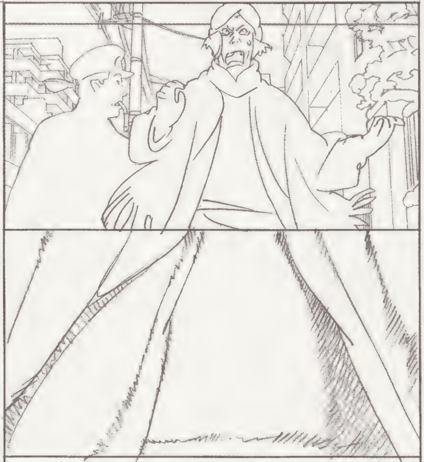
( )

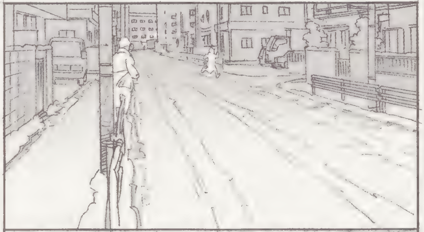
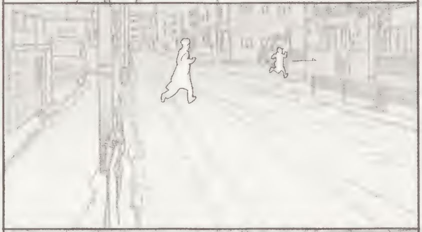
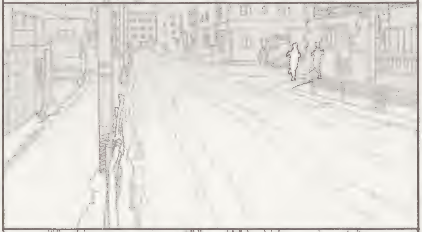
マッドハウス

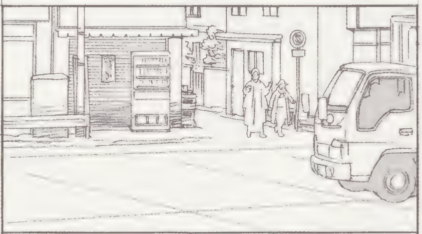
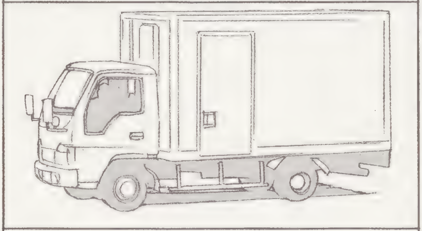
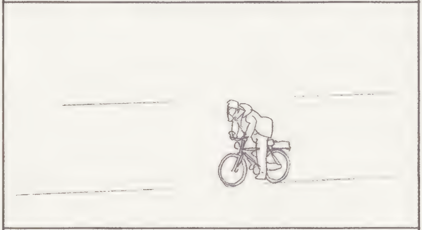
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
297		乗用車の奥の警官。 トラックの運転手が IN 気味に走り込む。	警官 「どうしました !?」	
			トラック運転手 「女が！ 俺の トラックを かっぱらい やがった !!」	
		そこへギンちゃんが 走って IN し、		
		警官の自転車にサッと またがり走り出す。		
		ギンちゃん、右へ スライドして OUT。		

(　　　)

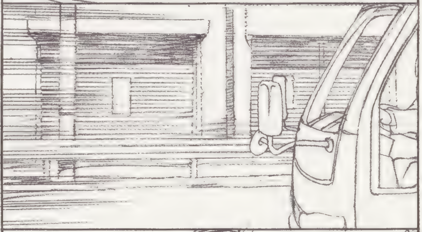
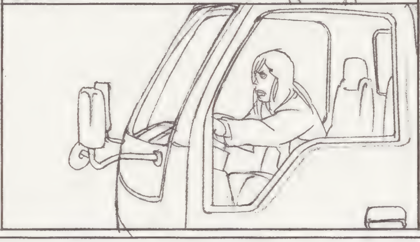
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
797		そこに IN して走り過ぎて行くミユキ。	警官「こら !!ド、ドロボー !!」	
			ミユキ (OFF～ON～OFF)「そうだ、ドロボーだ !! あの女」	
			警官「え？」	8+12
798		警官とトラック運転手の奥から走ってくる、鬼のような形相のハナちゃん。	ハナ「赤ちゃんドロボー	

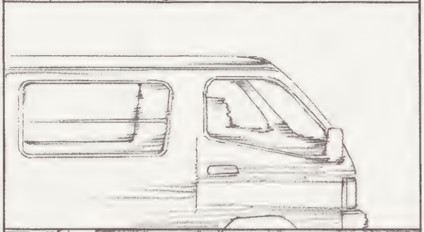
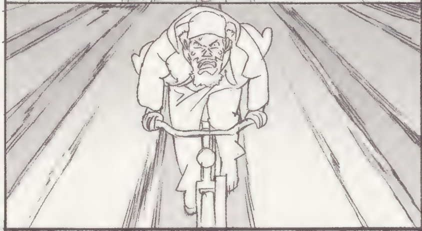
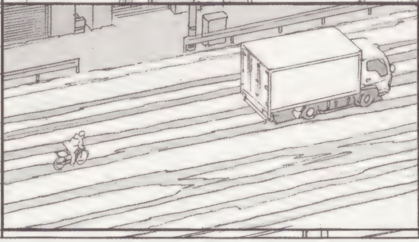
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
598	 	付けてPAN.UP、 ハナちゃんは大きく 正面へOUT。 唖然と見送る警官と トラック運転手。	なのよ!!」 警官「え？」	4+12
599		通りの奥、T字路を 右折しようとしている トラックとギンちゃん、 そのシルエット。 トラックのライトの 照り返し、移動。		

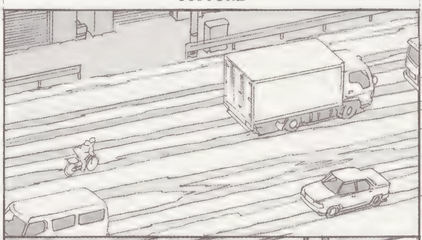
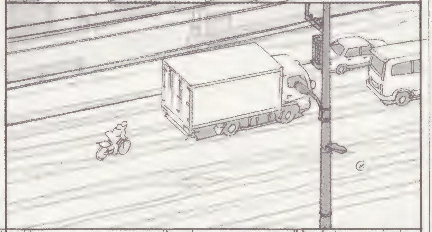
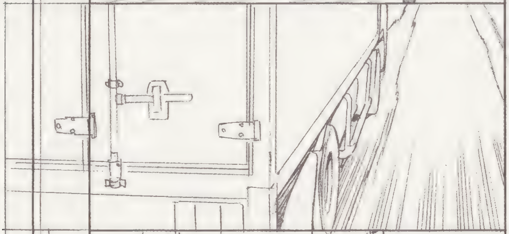
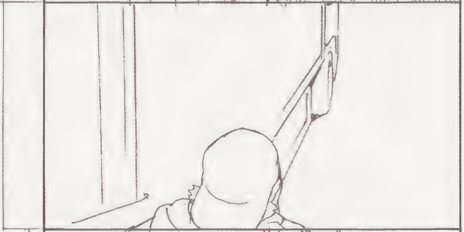
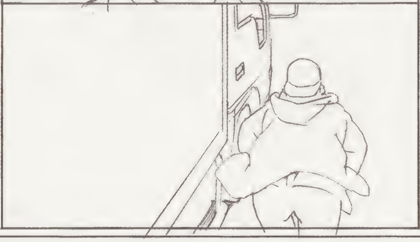
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
799		ミユキとハナちゃんも道路を右へ横切り、BOOKの陰へOUT。		
				
				4+0
800		表通りに走り出るハナちゃんとミユキ。		

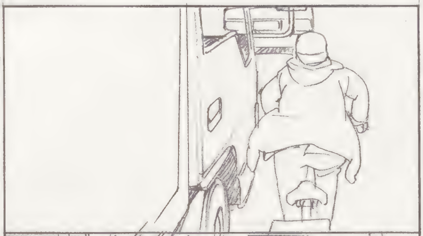
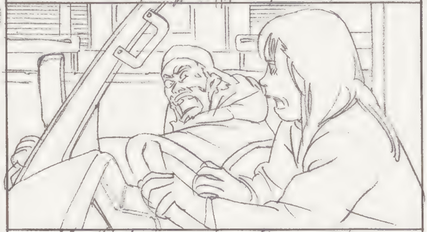
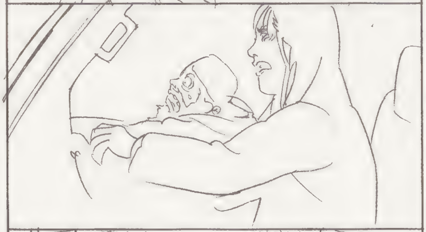
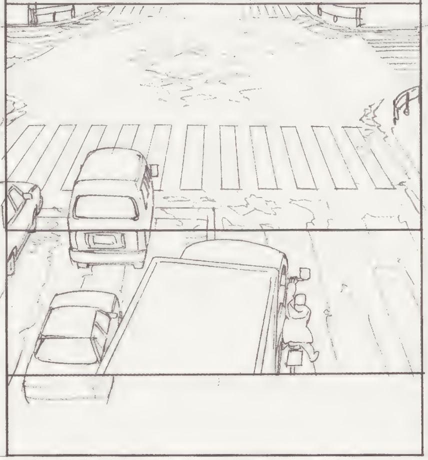
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
200		二人の目の前を トラックと自転車の ギンちゃんが 駆け抜けて行く。		
				
				
		慌ててハナちゃんが 車道に飛び出し両手を 広げてタクシーを 止める。 ハナちゃん、 タクシーのライトに 照らされます。		
		手前で止まりかける タクシー。		5+0

(　　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
801		タクシーの主観風、ハナちゃんに作画でT.U. BGは単純にT.U. ハナちゃん、タクシーのライトに照らされてます。		
		気がつくハナちゃん。	ハナ「あ」	2+0
802		タクシーの運転手は先日の中年男である。 やはり気づく。	タクシー運転手 「え？」	2+0
803		走るトラック、FOLLOW(←少しパースついてます)、トラックのみT.U.+スライド。		
↓		↓		

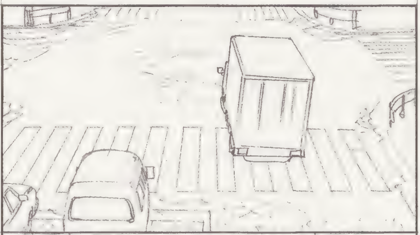
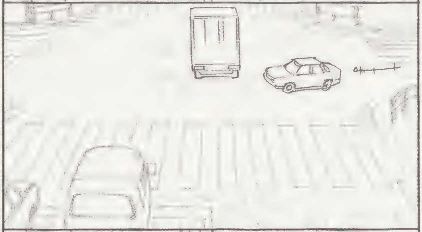
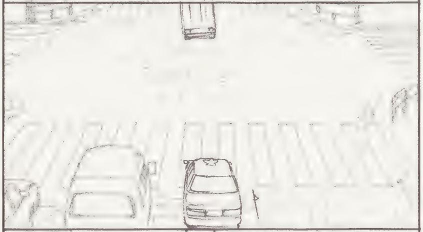
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
803		泣きやまない清子（見えません）、焦る幸子。	幸子「静かにしてちょうだい !! お願い !! いい子にしてよ !!」	
		対向車線、スライドで一台車通過。		4+12
804		雪の消えたタイヤ後をトレースするように疾走するギンちゃんの自転車。縦 FOLLOW 。前カットで IN ～ OUT した車が奥へ。	ギン「はっ、はっ、はっ、はっ、はっ……（荒い息づかい）」	
				2+0
805		トラックと自転車、俯瞰 FOLLOW 。		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
805		前方の信号（画面外）に引っかかり、トラックのスピードが落ちる。		
		自転車とトラックの距離が縮まる。		3+0
806		近づくトラック（作画）。縦 FOLLOW。		
		そこへ手前からギンちゃんが IN。		
		ギンちゃんの動きに合わせて PAN(→)。		

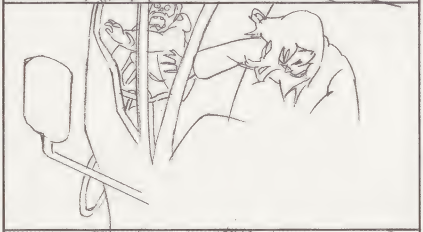
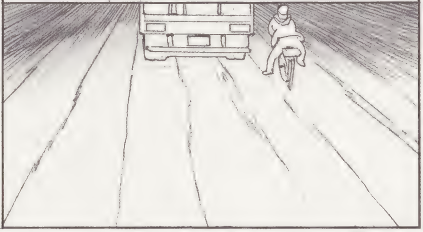
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
806		カット尻、 ギンちゃんが トラックの バックミラーの アームに左手を 伸ばすまで、にして 下さい。 掴むのは次カットで。		2+12
807		A.C. 運転席の幸子なめて、 ギンちゃん、 バックミラーの アームを掴んで叫ぶ。 BG 引き (→)。	ギン 「止まれ!! 清子を返せ!!」	
		パニックに陥っている 幸子、右へハンドルを 切り、掴まった ギンちゃん共々急加速。 セル部分のみスライド +T.B.	ギン 「ウワッ!!」	4+0
808		ギンちゃんを 引っ張ったまま、 信号待ちで停車中の 車を追い越して行く トラック。 付けて PAN.UP。		

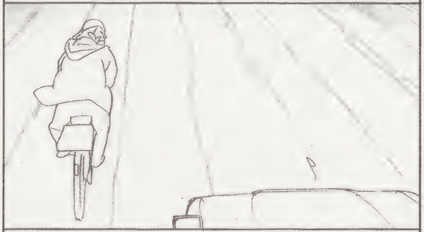
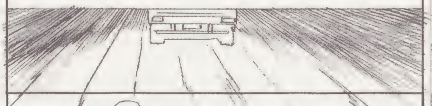
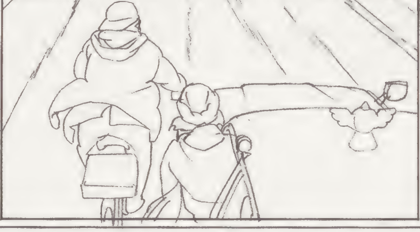
( )

マッドハウス

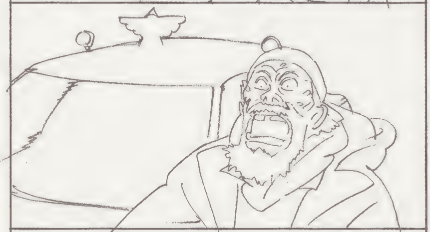
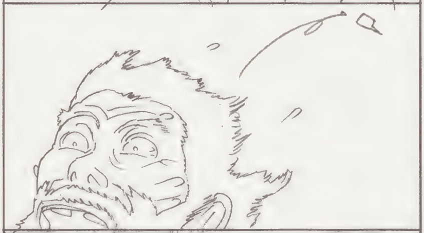
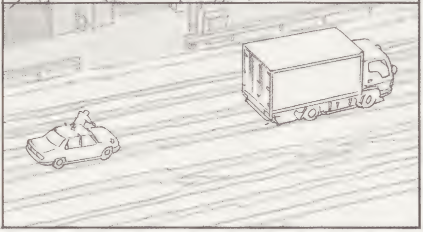
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
808		↓		
		右から IN してきた 乗用車が 暴走トラックの手前で 急停車。		
		追って、タクシーが IN して奥へ。		
				4+12

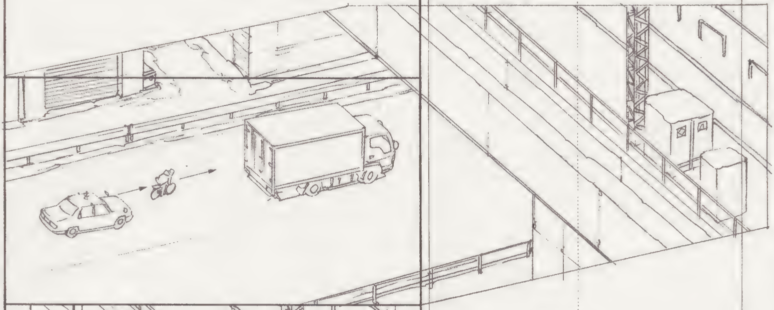
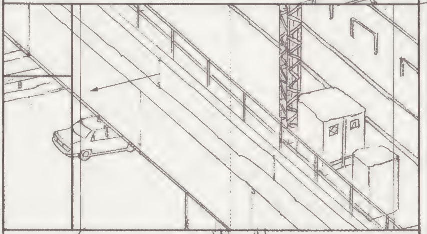
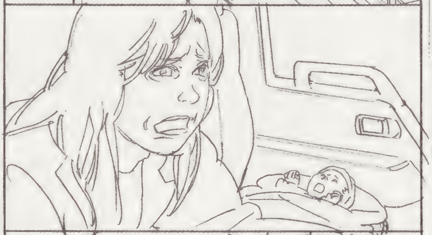
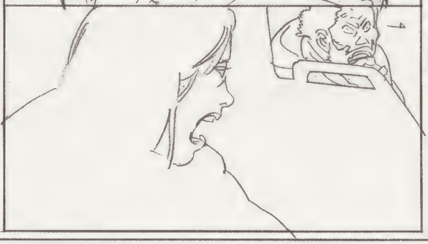
( )

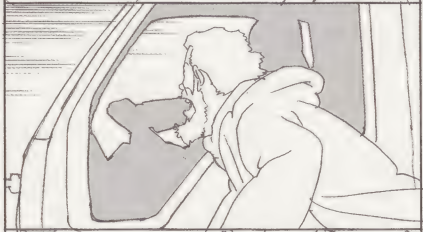
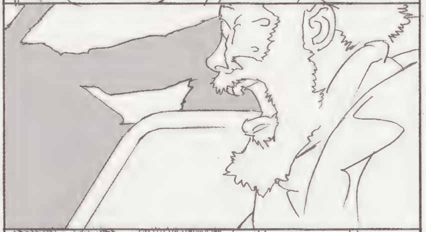
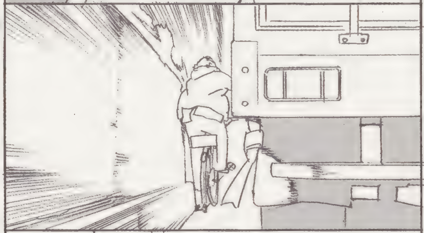
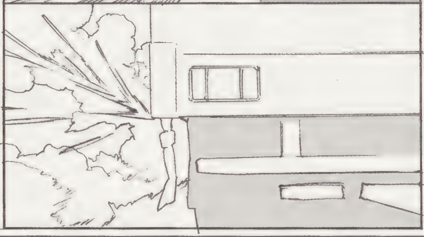
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
809		走るタクシー、泣きが入っている運転手。助手席から身を乗り出したハナちゃんが前方を見据えたまま応えて叫ぶ。すいません。フレーム少し下げて下さい。セルのみスライド＋ほんの少しT.U.	タクシー運転手「勘弁して下さいよ !!」 ハナ「ありがとう !! 一生恩に着るわっ」	4+0
810		走るトラックの運転席、バックミラーに何とか掴まっているギンちゃん、縦 FOLLOW。		
		振り払おうと幸子が焦ってドアを開ける。	ギン「ワッ！」	
		バランスを失い、自転車ごと引き離されるギンちゃん、奥へ。		2+0
811		バランスを崩しながらスピードダウンしてくるギンちゃん。縦 FOLLOW。		

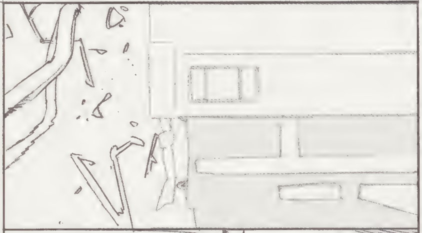
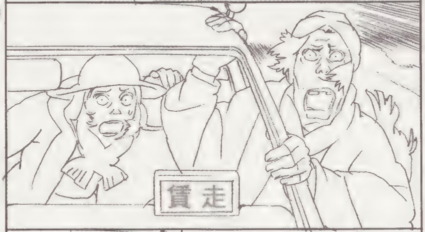
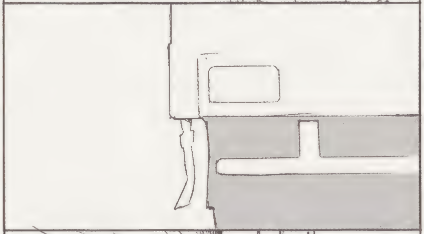
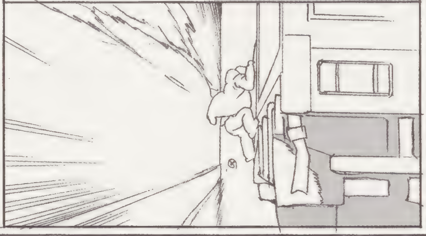
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
811		付けて PAN.DOWN。		
5		画面手前から タクシーの鼻先が IN、	ハナ(OFF) 「ギンちゃん!!」	
		ギンちゃんがさらに 後退してきて、 タクシーの フェンダーミラーに 掴まる。		
			ギン 「ダメだ!! あの女、 完全に いかれ てるぜ!!」	

(　　)

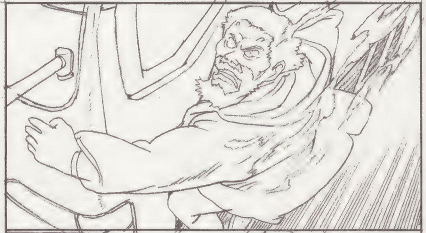
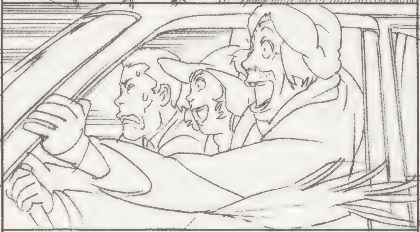
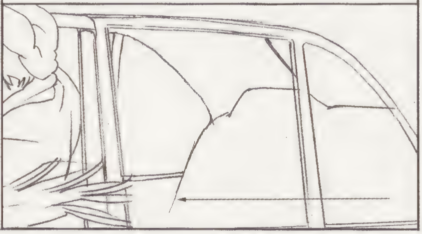
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
811		身を乗り出していた ハナちゃんが 引っ込んで次カットへ。		6+0
812		A.C. ハナちゃんが タクシー運転手に 向かって叫ぶ。 ミラーに掴まった ギンちゃんを 引っ張って走る タクシー、 縦 FOLLOW。	ハナ 「もっと近づいて!!」 タクシー運転手 「無茶ですよ!!」 ミユキ 「清子がどう なってもいいの かよ!!」 タクシー運転手 「清子って誰!?」 ハナ 「男なら アクセルよ!!」	
		急加速するタクシー。	タクシー運転手 「ハイィッ!!」	
		大きく手前に来る ギンちゃん、 帽子が奥へと飛び去る。 OUT まで。	ギン 「ウゥワ アアッ!!」	9+0
813		C.805BG 兼用…… 可能の筈。 タクシー、自転車、 トラック、 俯瞰 FOLLOW。		

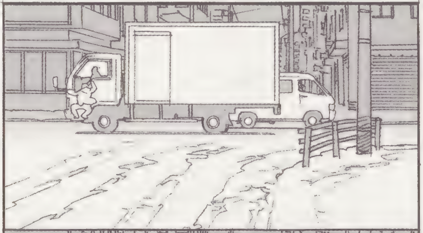
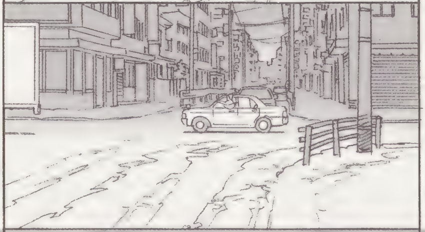
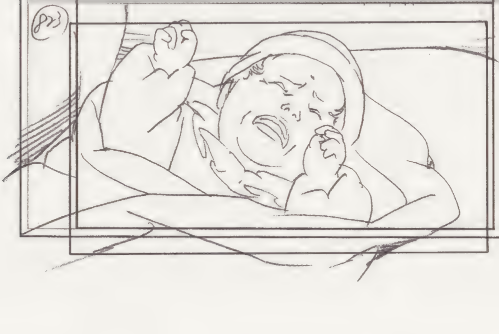
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
813	※適当な参考資料がなかったので 高架とその下はテキトーに でっち上げてます。 レイアウト時もう少し考えます。 	加速したタクシーから 離れ、しゃかりきに 自転車をこぐ ギンちゃんが トラックに迫る。	ギン 「ヌオオオオ オオッ‼」	
		高架がINして自転車を 覆うくらいまで。 高架下、 ナトリウム灯色。		3+0
814		トラック運転席内、 パニックが高じている 幸子、助手席に大声で 泣く清子。 BG引き、 パースついてます。 ナトリウム灯の オレンジ色に 染まってます。		
		喚きつつ清子の方を 見る幸子、と、 奥に汗だくで真っ赤な 顔のギンちゃんが INしてくる。 幸子、気づいて	幸子 「お願い‼ 静かにして ちょうだい‼」 幸子 「‼」	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
814		半狂乱になって 左にハンドルを切る。		3+12
815		走るギンちゃんに 幅寄せしてくる トラック。 FOLLOW ←。 すいません。 ギンちゃん、右手を トラックの車体に かけているように して下さい。		
			ギン 「ワッ！」	0+18
816		壁とトラックに挟まれ 押しつぶされる ギンちゃん。 縦 FOLLOW 。 壁にこすれた ギンちゃんの服から 煙が流れる。	ギン 「ワァァアアアッ!!」	
		悲鳴を残して ギンちゃんの体が、 トラックの車体に 隠れる。 車体が壁面に触れて 火花が出る。 ガリガリッと自転車が 潰される音が聞こえ、 煙が一段と派手に出る。	S.E. ガリガリガリッ	

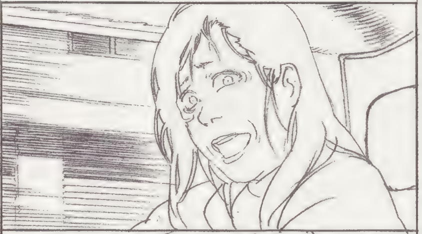
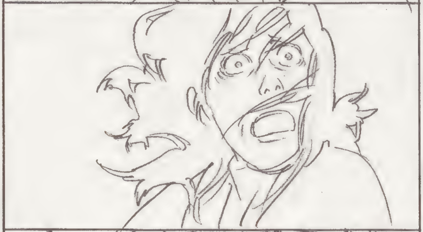
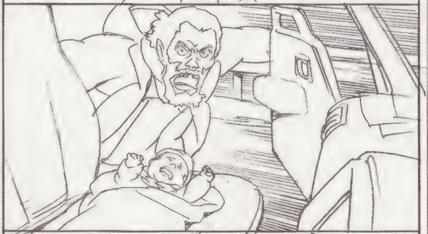
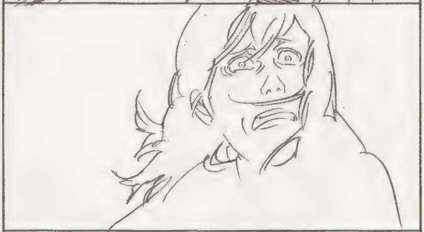
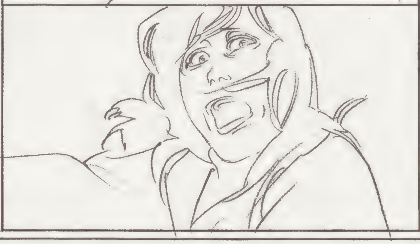
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
816		バラバラになった 自転車が吐き出されて 大きく手前へ。		2+12
817		後続するタクシーが 無惨な姿となった 自転車を危うくよける。 縦FOLLOW。 セルのみスライド (←)。 絶叫するミユキと ハナちゃん。	ハナ 「ギン ちゃん!!」 ミユキ 「オッサン!?」	
				2+0
818		C.816同ポ。 トラックが壁面から 離れると、 ギンちゃんはしぶとく トラックにしがみ ついている。 高架下の出口が近づく。 ※「どんなに長い 高架下なんだ!?」 などという 突っ込みは入れない ように。		
				2+0

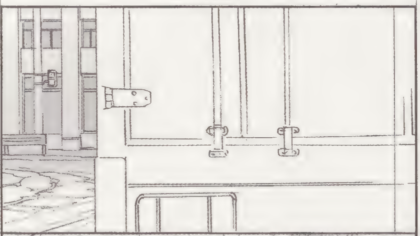
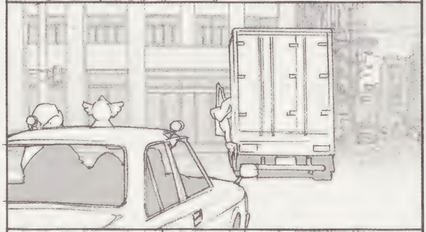
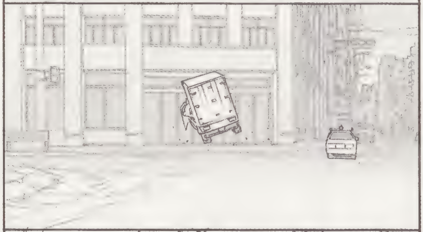
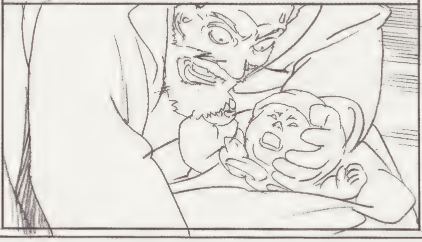
( )

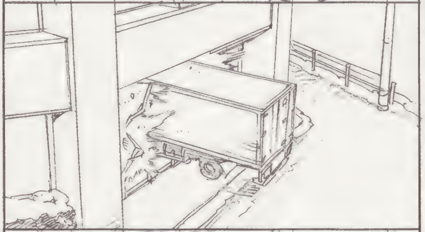
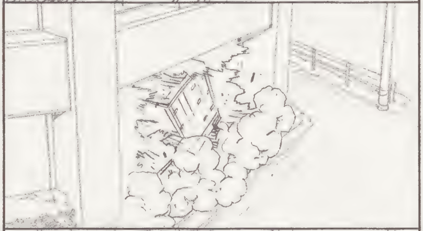
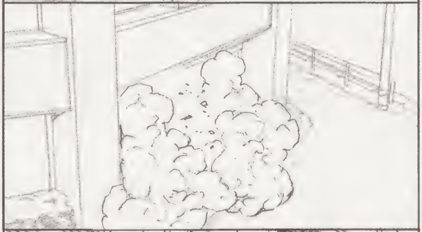
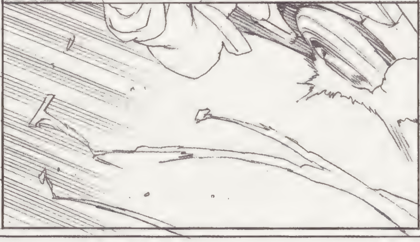
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
819		走るトラック、 助手席側に必死に しがみついている ギンちゃん。 上着から煙りが流れている。 縦の FOLLOW ですが、 BG 置き換えで 大丈夫です。	ギン 「ムゥウウウッ!!」	2+0
820		後続するタクシー、 FOLLOW(←)。 歓喜のミユキと ハナちゃん。	ミユキ 「オッサン!!」 ハナ 「頑張って ギンちゃん!! アクション映画の 主役顔負けよ!!	
			(運転手に) 追い抜いて 前に出るのよ!!」 運転手 「死んじゃい ますよ!!」	
			ハナ・ミユキ(声を合わせて) 「アクセル!!」 運転手 「はい!!」	
		加速するタクシー、 スライド。		10+0

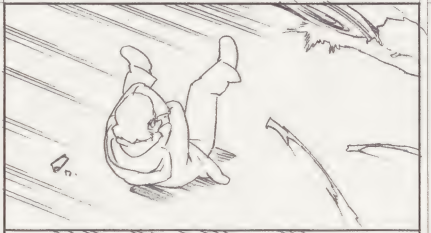
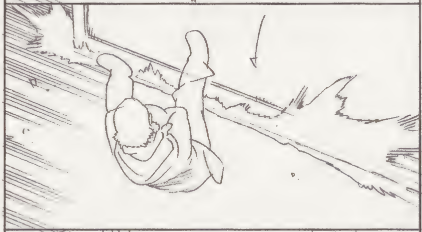
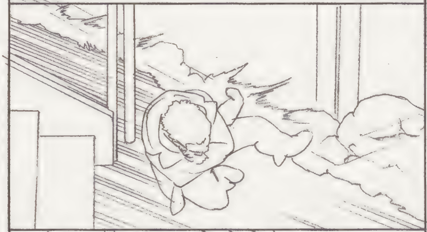
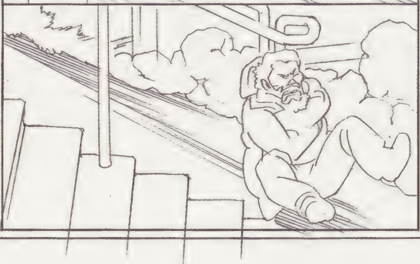
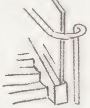
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
821	 	交差点を駆け抜ける トラック、続いて タクシー、 IN～OUT。 対向車線に一台。 いずれもスライドです。 BG奥、うっすらと 夜明けが近い感じです。 時間の経過、かなり いい加減ですが、 勘弁して下さい。		2+0
		欠		
823		助手席のシートの上、 泣き続けている清子。 画面微振動。	幸子（OFF） 「泣かないで！」	2+12

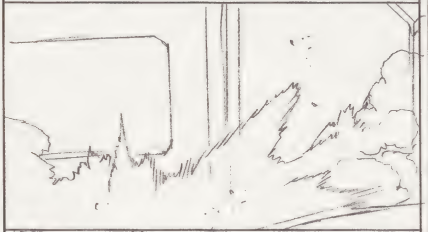
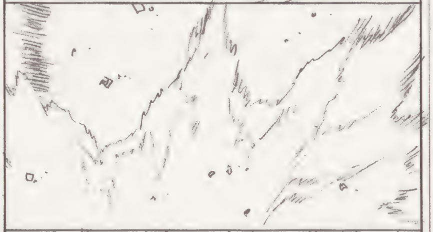
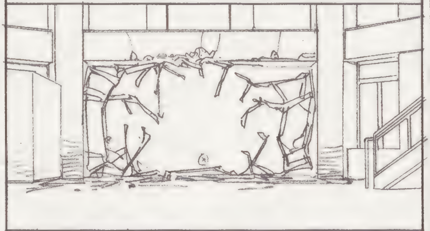
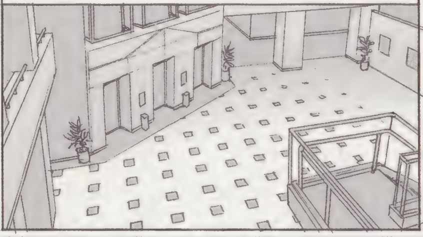
(　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
824		運転しつつ幸子、 狂気の浮かんだ目で 清子の方を見ている。 BG引き(→)。 清子に向かって言って いるセリフですが、 自分に向かって言って いる感じです。	幸子 「大丈夫……２度と 離さないのよ！」	
		OFFで助手席のドアが 開く音が聞こえ、 幸子の髪が風に 煽られる。 驚く幸子。	幸子 「あっ !!」	4+0
825		助手席のドアを開けて 叫ぶギンちゃん。 泣いている清子。 BG、引き。 少しパース付けて 引きます。	ギン 「死ぬ気か おめぇ !!」	1+12
826		C.824同ポ。 半狂乱で幸子が		
		ハンドルを左へ切る。	幸子 「ああっ !!」	1+0

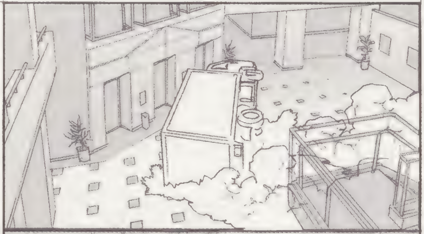
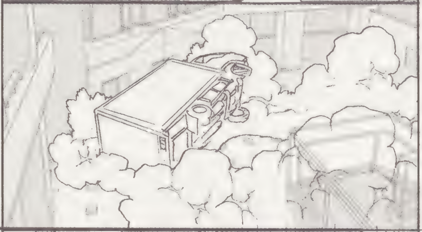
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
827		画面手前から トラックが左へ カーブを切り、		
		ビルのエントランスへ 向かって突っ込んで 行く。 手前をタクシーが IN して奥へ。		
		歩道の段差で トラックが大きく ジャンプする。 ジャンプを印象的に したいので、 ラスト少しスローで 溜まる感じです。		2+12
828		ギンちゃんが 清子に覆い被さる。 BG 引き。 ↓		

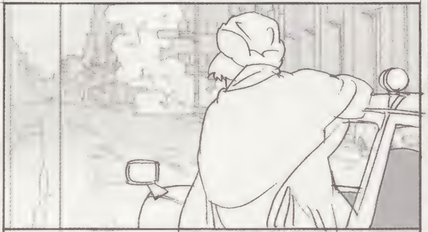
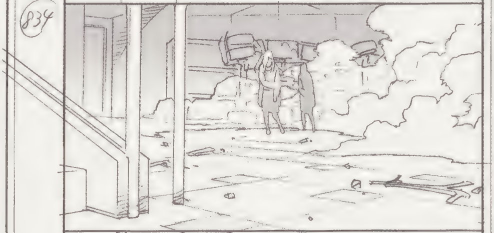
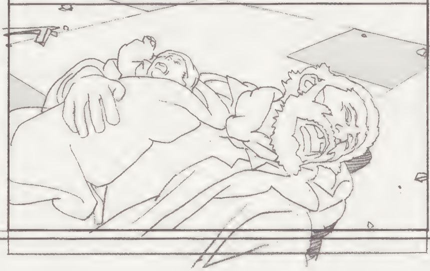
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
828		↓		0+12
829	  	ビルのエントランス、 俯瞰。 突っ込むトラック。 なぜこんなに煙が 出るかは分かりませんが、 そこはそれ、アニメと いうことで。 エントランス両側に 門松を配して下さい。	S.E. ドガシャアアンッ!!	1+06
830		ビル内。 トラックから落ちて、 清子を抱いて転がる ギンちゃん、FOLLOW。 ガラスなどの破片が バラバラと散らばる。 ↓		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
830		↓	ギン 「デッ !!」	
		そこへトラックが倒れてくる。	S.E. ドンッ !!	
		トラックはさらに滑って行く。	ガギギギギギキキキィッ !!	
		ギンちゃん、階段にしたたか打ちつけられる。  こんな感じのデザインです。	ギン 「グアッ !!」	2+12

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
831		トラックは勢いを 失わず、吹き抜けに なったロビーを 滑って来る。 ――――	S.E. ガ ガ ガ ガ ガ ガ ガ ガ ガッ	
		少し回転してきます。		
		画面いっぱいに エフェクト来る。 景気良く行きましょう。		
		BG、こんな感じです。		1+0
832		ロビー俯瞰。 場所の設定、 こんなです。 実際の芝居は次の絵 からです。		

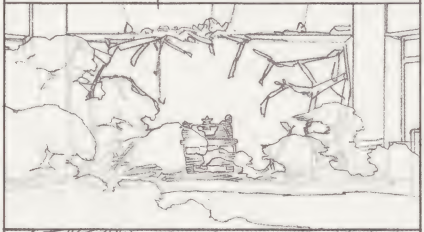
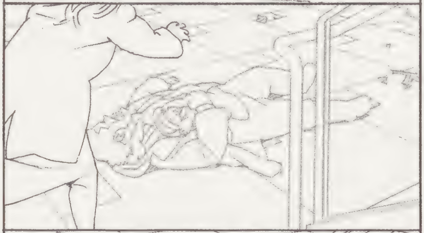
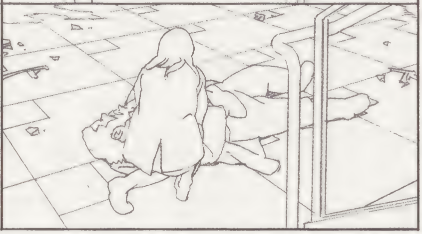
( )

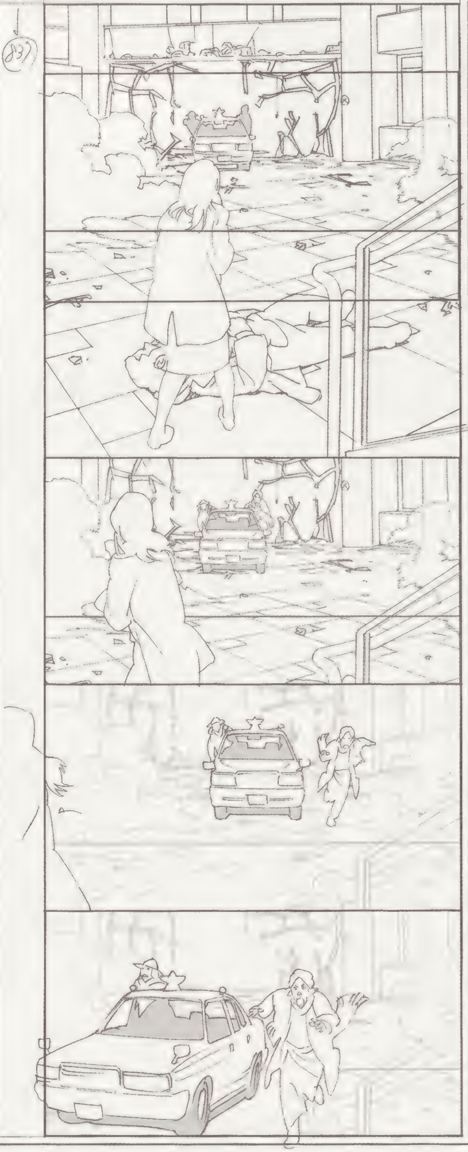
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
832		エレベータ乗り場に ぶつかって、 止まるトラック。 大きく煙が舞い上がる。		
			S.E. ドォンッ!!	
833		ビル、外。 エントランスあたりに 煙が立ち上っている。 タクシーが手前に 来ながらターン。		2+0
		タクシーに付けてPAN→。		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
833		さらに PAN←。 大きく手前に来て 少し溜まってから （止まりません）、	ハナ 「ギンちゃん !!」	
		奥へと走って行く。		
				4+0
834		泣き声を上げる清子を 抱いて気絶している ギンちゃん。 PAN.UP、 煙がたなびくロビー。 ロビー全体、 スモーキーな感じです。 横転したトラックの前、 よろよろと歩いてくる 幸子。 煙の中から出てきます。 シルエットから シルエット気味くらいの 感じです。 幸子、ここでは左足を 引きずるようにして います。		
			FIX.3+0 PAN.UP.2+0 FIX.3+0	8+0

( )

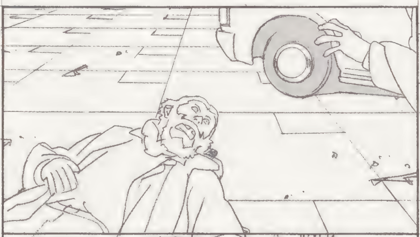
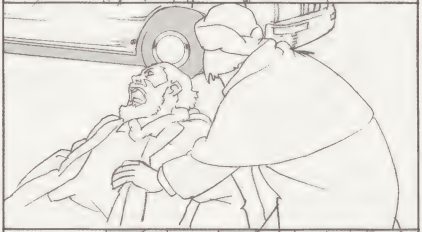
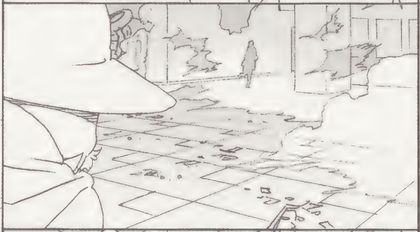
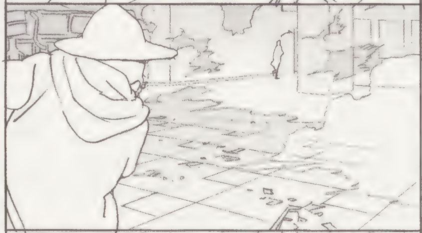
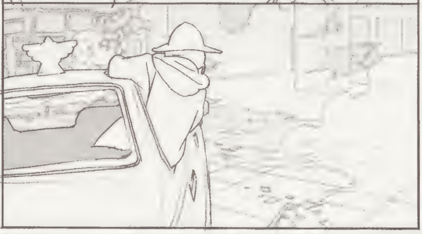
マッドハウス

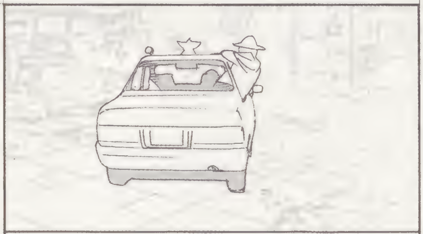
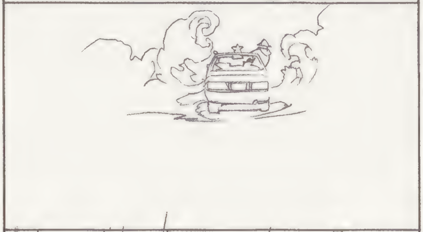
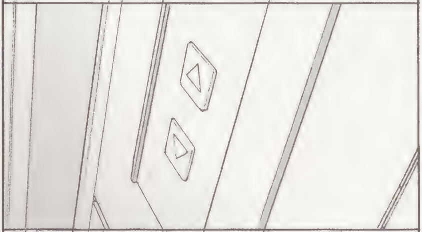
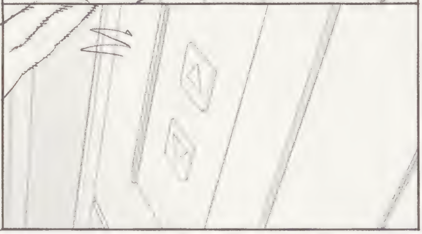
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
835		幸子、寄り。 左腕を押さえ左足を 引きずる感じで		
		三歩ほど手前へ来て、 前方に気付く。 幸子の左腕、血を 滲ませて下さい。	ハナ（OFF） 「ギン ちゃ〜ん !!」	3+12
836		C.831BG兼用。 831BGの122%拡大、というより、 このカットを大きめに作って 831に兼用するようにします。 831は尺が短く、見える 面積も少ないですので。 壊れたエントランス、 ゆるゆると入ってくる タクシー。 ライトは点灯してます。 ロビー内に何層か煙が たなびいています。 タクシーは煙の奥に いてシルエット気味です。 スライド＋拡大で少し 手前に来る感じは 出ると思います。		1+12
837		幸子がIN気味で 倒れている ギンちゃんのそばへ 駆け寄る。		
		泣いている清子を奪う。		

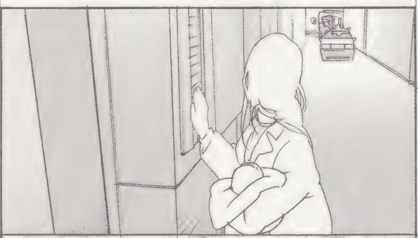
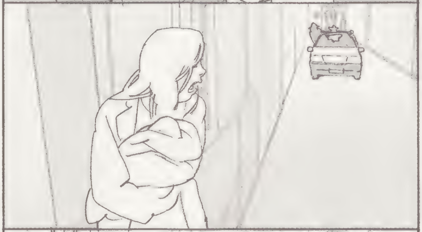
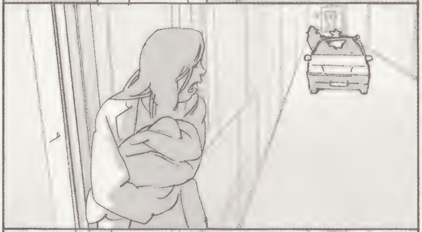
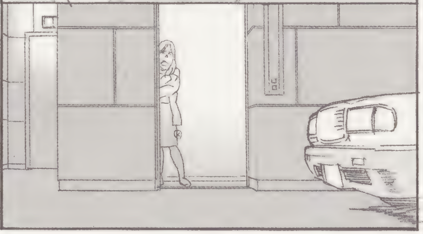
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
837		立ち上がる幸子に付けてPAN.UP、と、ハナちゃんたちを乗せたタクシーがこちらへ走ってくる。 幸子は立ち上がってすぐに左へOUT。立ち上がるのと左へ走る動作はなるべく切れないように。 走ってくるタクシーから飛び降りて、手前へ走ってくるハナちゃん。タクシーは止まりません。	ミユキ「あそこ!!」	5+0

(　　)

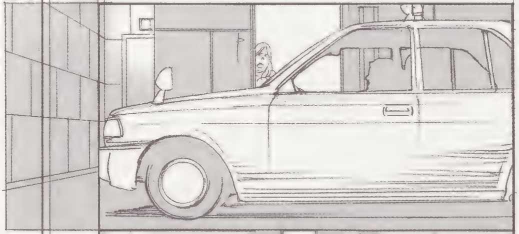
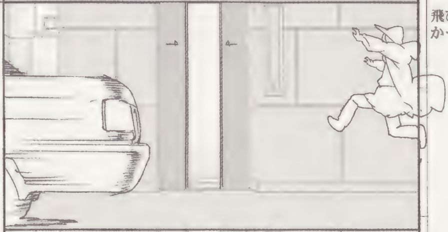
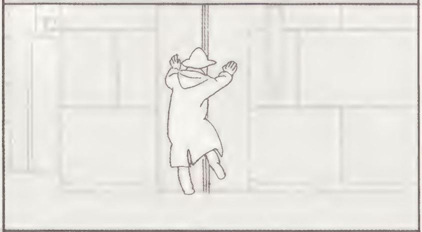
マッドハウス

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
838		ハナちゃんが IN 気味で、 ギンちゃんに駆け寄る。 その奥タクシーが IN して走って行く。 OUT 気味まで。 ギンちゃんは ハナちゃんのセリフを 待たずに起きあがり 始めるくらいです。	ハナ 「大丈夫!?」	
			ギン(起きあがりつつ) 「清子は!?」	1+18
839		煙っているロビーの奥、 逃げ去る幸子のシルエット。		
		柱の陰へ OUT。 タクシーから半身を 乗り出したミユキが 大きく手前から奥へ。		
		↓	ミユキ 「アクセル!!」 タクシー運転手 「はい!!」	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 839		↓ タクシー加速しつつ、		
		煙を切り裂いて奥へ。		2+0
840		エレベータのボタン。 激しく連打する 幸子の右手。 1発目で上昇の ボタンが点灯。 3発目 “バンッ!”と 叩いて次カットへ。	S.E. バンッ！	
			バンッ！	
			バンッ！	1+18

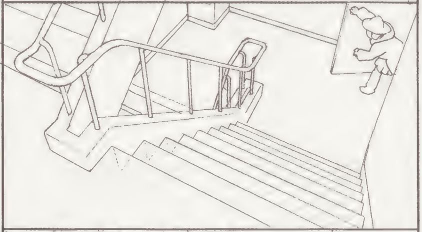
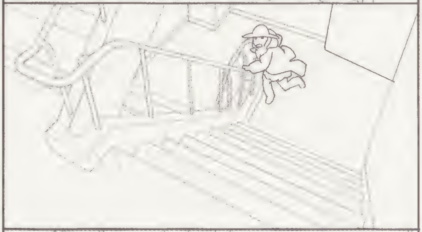
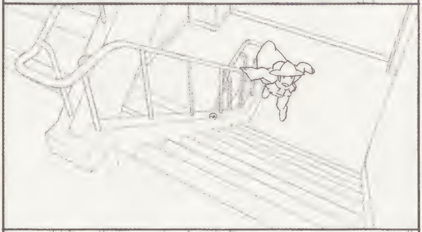
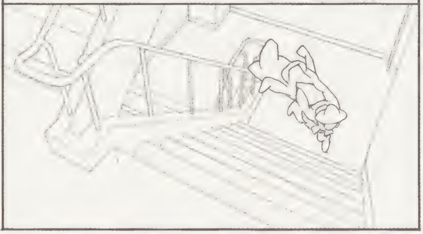
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
841		エレベータ前の幸子、 廊下奥からタクシーが 来る。 車、もう少し奥から。		
		清子を守るように エレベータのドアに 身を寄せる幸子。		
		エレベータの到着を 知らせるチャイムが 鳴り、ドアが開く。 幸子がエレベータ内の 照り返しを受ける。 後でもう一度使うので、 少し特徴のある 到着音が欲しいです。		
		幸子、開いた エレベータの中へ (OUT 気味)。		2+12
842 ↓		エレベータ正面。 タクシーが IN 気味で 横切る。		

マッドハウス

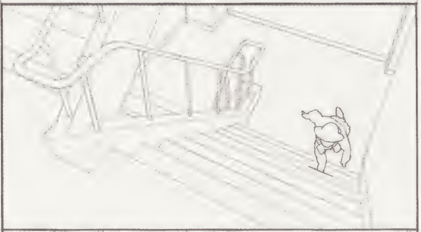
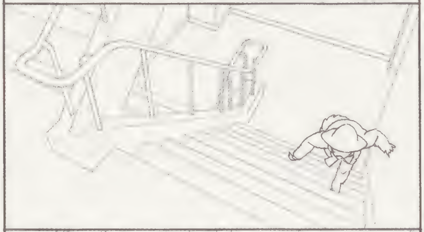
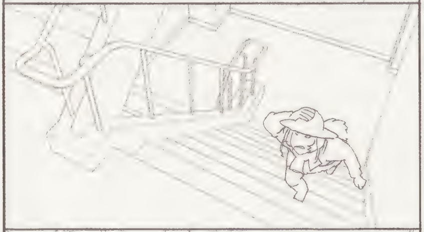
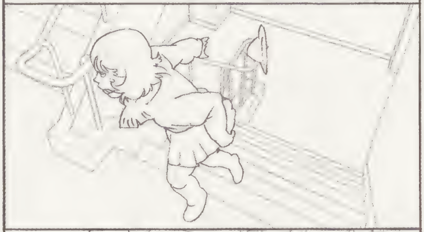
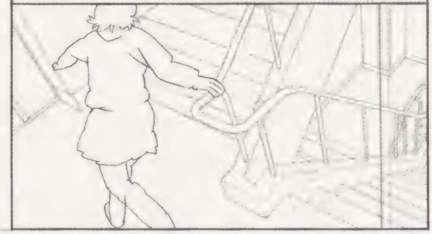
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
842				
		飛び降りたミユキがかっこよくIN。		
		スタッと着地して		
		エレベータにとりつくが、すでに遅し。 タクシーがOUTして行った先から衝突音。ガラスなどが割れる音。 ミユキの目の前でドアが閉まる。清子のこもった泣き声が上昇して行く。	S.E.(OFF) ドガシャアンンッ!!	
		ミユキ、すかさず左右を見て（上方にある案内表示を探していると思って下さい）、左手奥へ。付けてPAN。		

No. 483

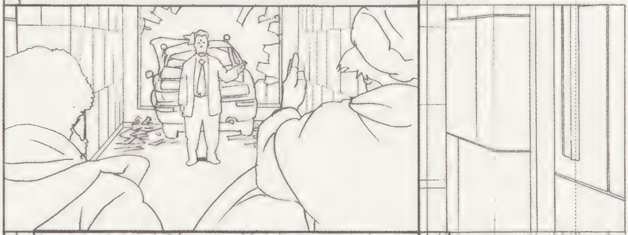
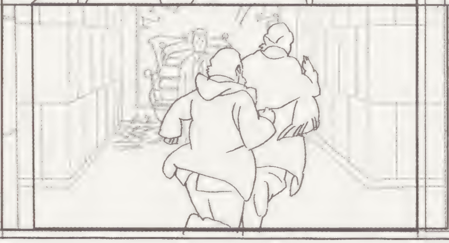
マッドハウス

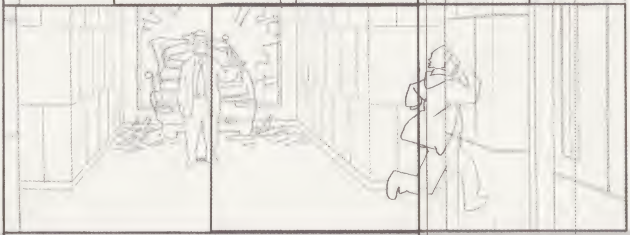
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
842		↓ ミユキはOUT気味。 奥に非常階段があるということで、奥の扉の上に「非常口」の表示灯をつけておいて下さい。 そのあたりのBGはそのグリーンの光が被った感じです。		5+0
843		非常階段、俯瞰。 扉を開けてミユキが走り込んでくる。		
		勢いあまって手すりにぶつかる。		
		階段を上ろうとするがオーバーが手すりに引っかかっている。		
↓		そのままオーバーをスルリと脱ぎ捨てながら階段を駆け上がる。 ↓		

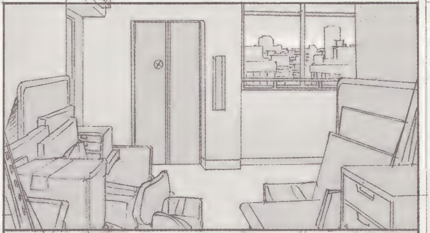
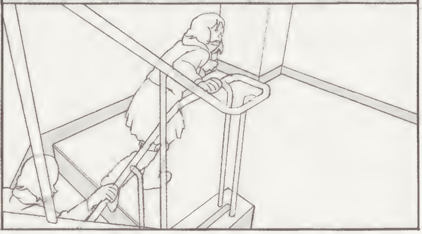
(　　　)

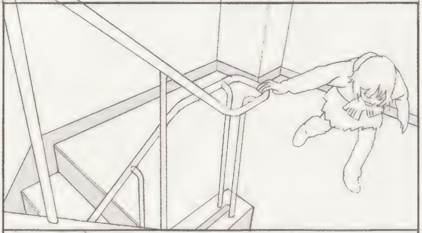
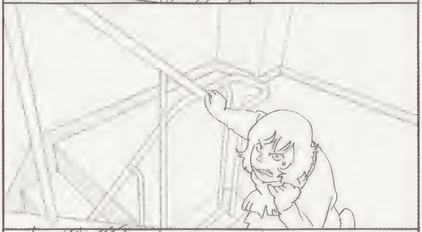
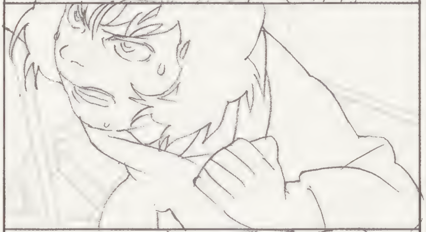
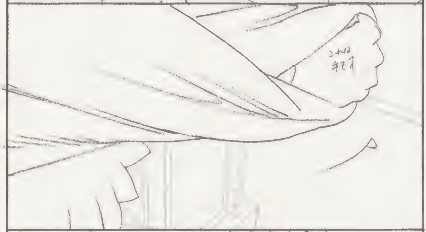
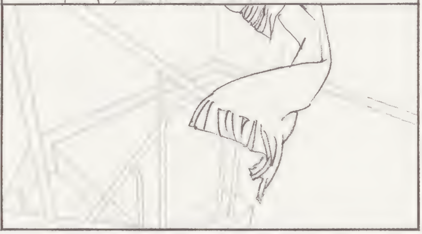
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
843		短い足をいっぱいに 延ばして二段三段と 駆け上がって来る。		
		すいません。 描きにくいパース ですが、宜しくお願い します。 このカットを担当して くれる原画様、そう、 これを読んでいるあなた。 あなたならきっと 上手に描いてくれる はずです。		
				
		帽子を脱ぎ捨てながら 駆け上がって、		
		手前を回る。 付けて PAN。		

( )

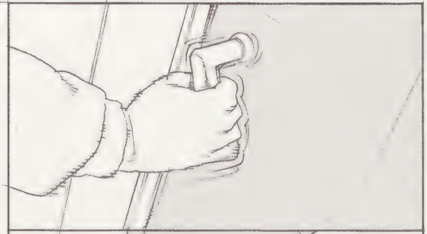
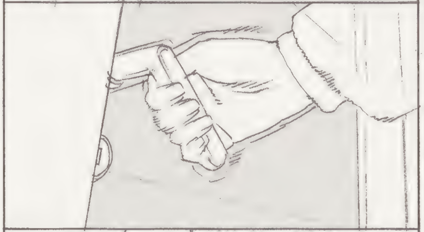
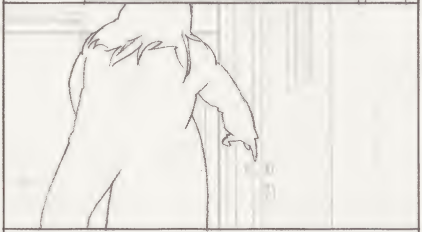
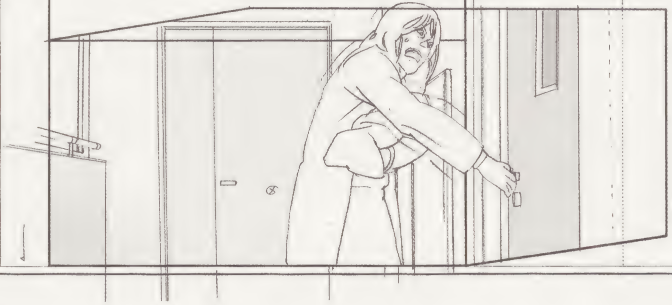
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
843			PAN が追いつかない感じでミユキは上に OUT。	6+0
844		廊下を走ってくるハナちゃんとギンちゃん、後退 FOLLOW。先ほどタクシーが駆け抜けた廊下です。	ハナ「どっち !?」	1+12
845		大破したタクシーの前に脱力して立っている運転手、画面右手を指している。		
			手前からギンちゃん、ハナちゃん走って IN して、	
			角を折れる。	

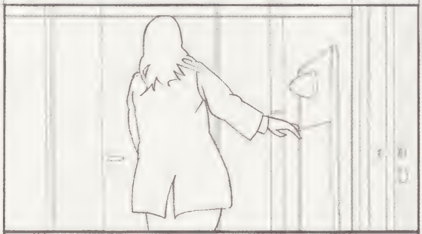
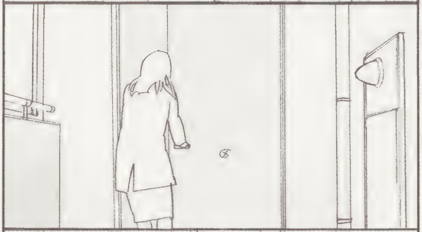
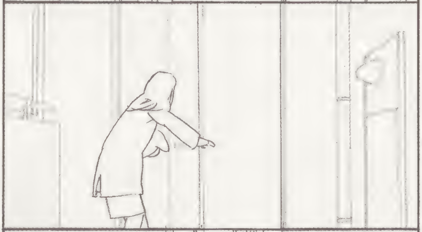
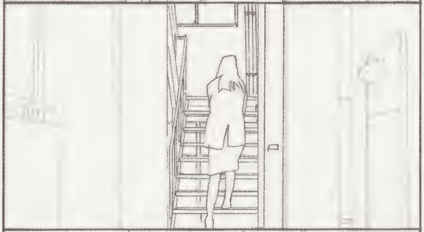
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
345			二人の軌道、交差します。 コーナーに対してギンちゃんはアウト～イン、ハナちゃんはイン～アウト。	
			ギンちゃん、OUTまで。	2+12
		欠		4+12

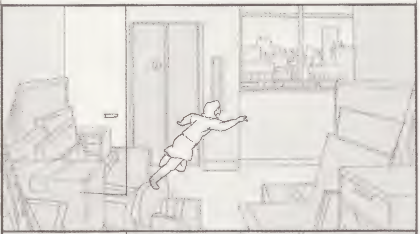
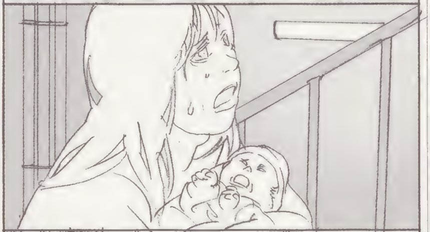
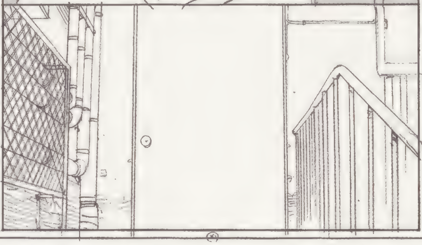
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
847		最上階、エレベータ前。 街並みの向こうが うっすらと明るく なっている。 夜明けが近い。		
		到着を知らせる チャイムが鳴り、 (カット頭0+6あって) ドアが開く。 清子の泣き声が大きく 聞こえる。		
		走り出てくる幸子、 あたりを見回し、		
		走って右へOUT。		4+0
848 ↓		ミユキ、IN気味。 汗だくで階段を駆け 上がりつつ、 ↓		

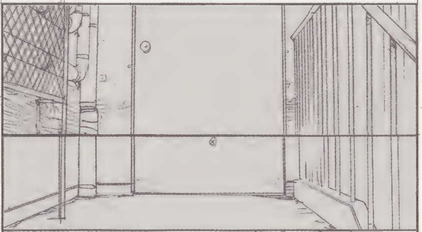
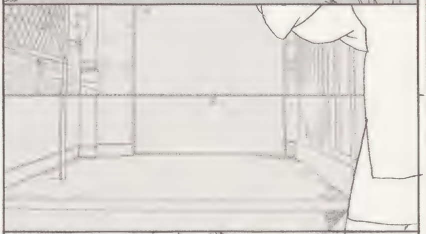
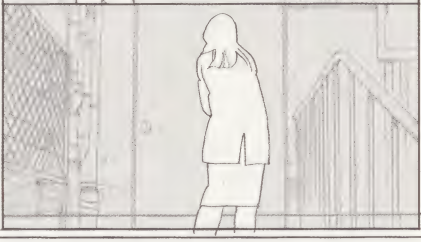
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
48		↓		
				
		マフラーをちぎる ようにほどいて 捨て去る。		
		ミユキは大きく OUT。		
		汗だくで走るという 行為の中で、 本来の自分に返る、 という表現（笑） 面倒くさいパース ですがよろしく お願いします。		3+0

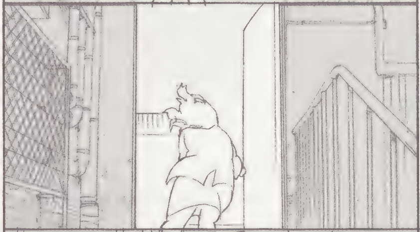
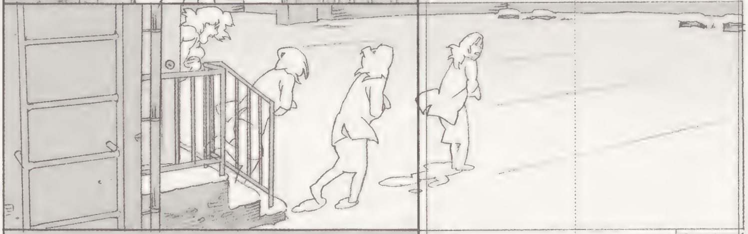
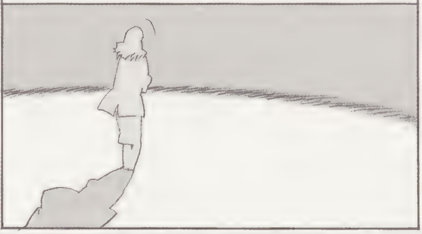
(　　　)

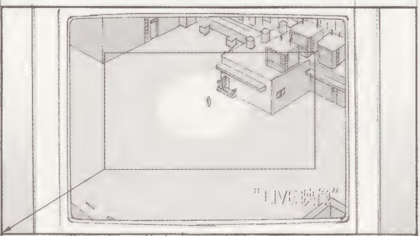
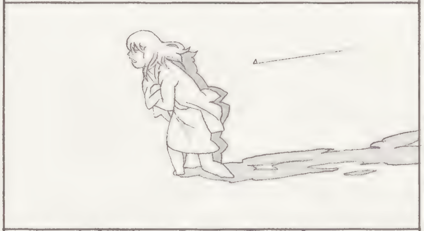
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
849		ドアノブを乱暴に押し引きする幸子の右手。しかしドアは塞がっている。	ガンッ！ ガンッ！	0+18
850		同様にノブを押し引きする幸子の右手。	ガッ！ ガガンッ！	0+18
851	 	半狂乱で三つ目のドアにとりつくがやはり開かない。	ガッ！ ガガンッ！	

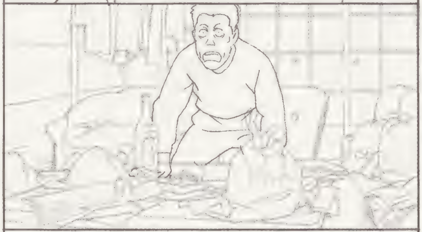
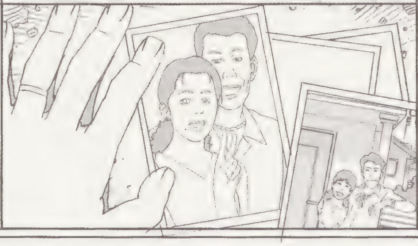
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
851		奥のドアへと急ぐ幸子、付けて PAN。		
				
		ノブを引くとドアがすんなりと開く。		
		ドアの向こうには階段があり、幸子、駆け上がる。		5+0
852		C.847 同ポ。左手のドアを乱暴に開けてミユキが IN、		

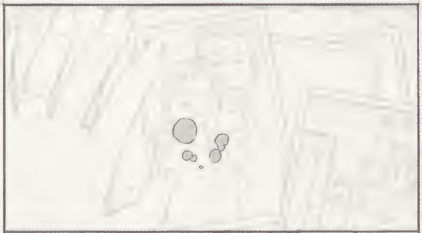
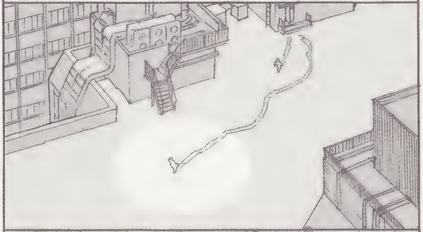
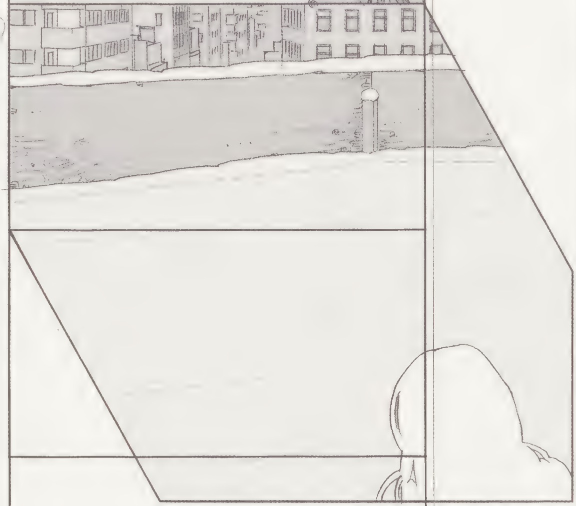
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
852		↓ 足がもつれて転ぶが、		
		サッと起き上がり さらに駆けて、 BOOK の陰に OUT。		2+18
853		階段を上がる幸子、 FOLLOW。 清子泣いています。 手前の手すり BOOK です。		2+0
854		※芝居は次のコマから。 左の原図、下の方に 少し描き足しあります。 ↓		

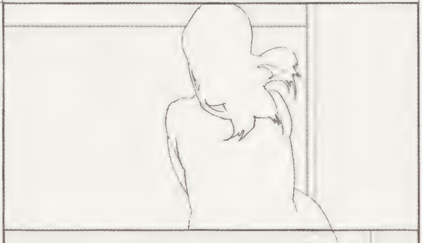
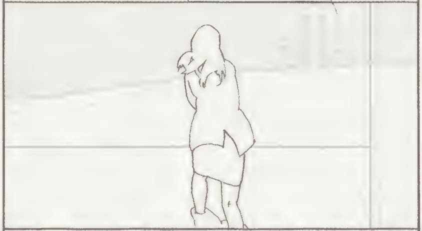
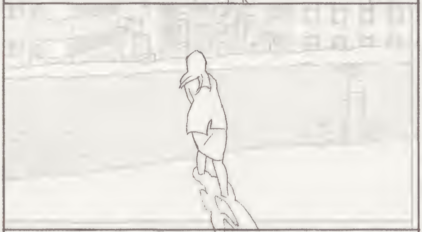
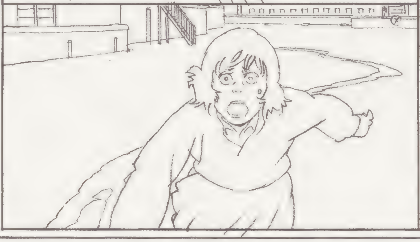
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
A54		ビル屋上への出口。		
		右から幸子、よろめくように IN して、		
		壁にぶつかりながら階段を三段上がる。付けて PAN.UP.		
				

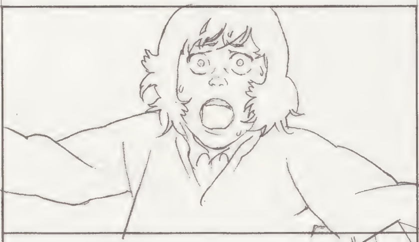
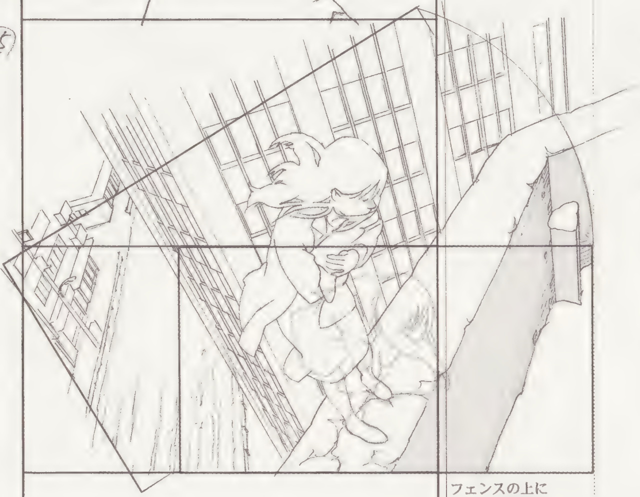
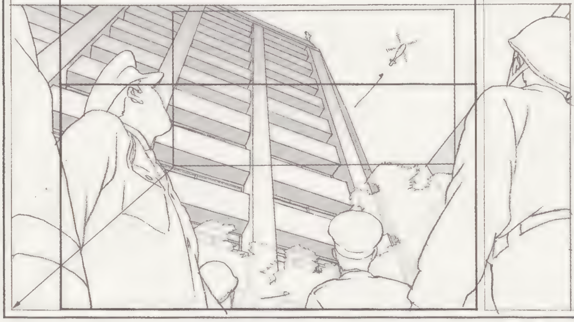
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
254		奥のドア、 ノブを回すと風の勢いで ドアごと幸子が持って 行かれ、バランスを 崩して次カットへ。 ドアを開けた際、 髪の毛のなびき大きく 下さい。	幸子「あっ！」	4+0
255	 	A.C. ビル屋上によろめき出る幸子、付けてPAN。 タタッと階段を下るとそこは一面の雪景色。 それまでのビル内のシーンのムードから 一気に転調させて、雪の白さを強調したい。 付けPANの後、そのまま右へゆっくりとPAN。 風が強い。幸子、呆然と辺りを見回す。 (〜6+0) と、幸子の奥に照明の輪が現れる。 数コマのF.I.でサッと手前に近づいて来て、 幸子を包む。 ヘリの爆音が一気に高まる。 振り仰ぐ幸子。		7+12

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
856		ヘリからの視点。 テレビモニター内。 幸子がサーチライトの中に浮かび上がる。 画面全体にカメラブレ、サーチライトにもブレの動き有り。 T.B.して来ると、画面の片隅に「LIVE映像」の文字。 泰男のアパートのテレビ画面。	FIX.2+0 (QUICK 気味にラストに詰めて)T.B.1+12 FIX.2+12 以下、C.862まで カットに跨って中継のアナウンス 「繰り返しお伝えします！ 先ほど品川区のビルに暴走したトラックが衝突した事故現場をお伝えしましたが、	6+0
857		泰男のアパート室内。 酒を飲んでいた泰男、	同じビルの屋上に現在赤ん坊を抱いた女性が現れました。	
		テレビの方に視線を上げる。		3+0
858		テレビモニター内。 ビル屋上の雪原を漕ぐように進む幸子、FOLLOW。 カメラブレ有り。 幸子はサーチライトの光の中にいます。	衝突したトラックは赤ん坊を連れた女性が運転していた、という目撃証言もあり、事故との関連があると見られます！」	3+0
859		呆然となっている泰男。		

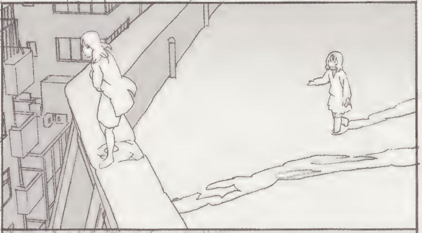
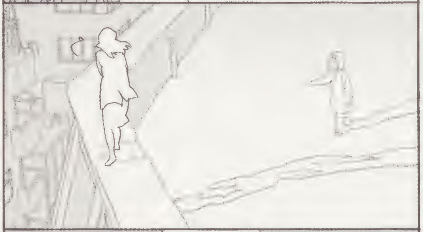
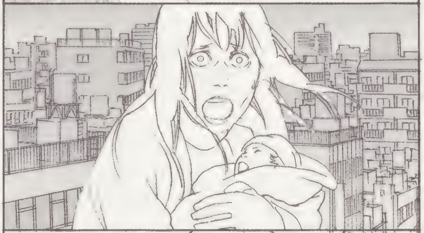
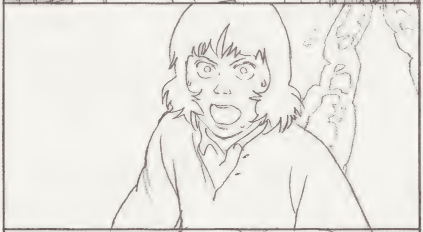
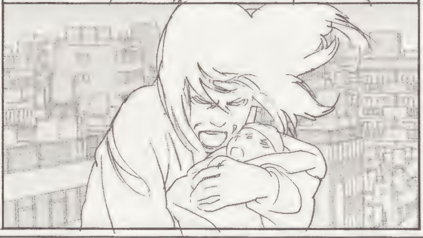
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
859	 	表情が驚愕に変わり、 弾かれたように立ち 上がって次カットへ。 ここで立ち上がるのは 何かしようとして 立ち上がったわけでは なく、あまりに驚いて 体が反射的に動いて しまった、という 感じです。	泰男 「ああっ !!」	2+0
860		A.C. C.857同ポ。 腰を浮かせ中途半端な ポーズで驚愕している 泰男。 そのまましばらく 固まる。	(～3+0)	
		脳裏に様々なことが 一気に去来し、 体に震えが来て自然に 下を向いて行く。	泰男 「……クッ…… ッググ…… (声にならないような 呻き)」	8+12
861		泰男の視線風、 テーブルの上の写真。 いつかの幸せそうな 二人の笑顔。		

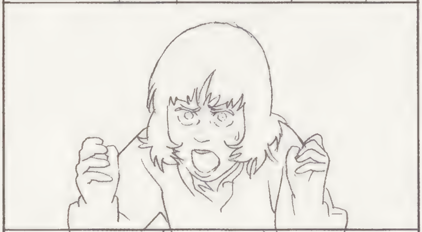
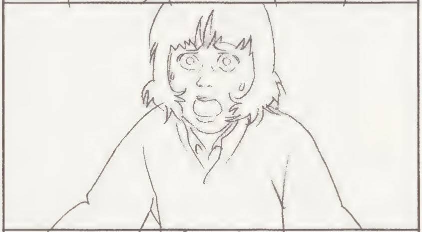
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
861		タッ、タタッと水滴がこぼれる。 汗です。 ウソです。 涙です。 きっと。		3+12
862		ヘリからの、ビルを映した映像。 モニター内の映像です。 カメラブレ、弱めに有り。 幸子の後方、ミユキが追って出てきている。	中継のアナウンス 「あ、今また一人現れました！ ご覧いただけるでしょうか⁉」 （アナウンスの最終的な文字量はアフレコ時までに調整します）	3+0
863		雪の中を進む幸子に付けて PAN.UP.		

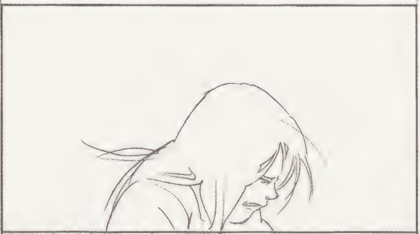
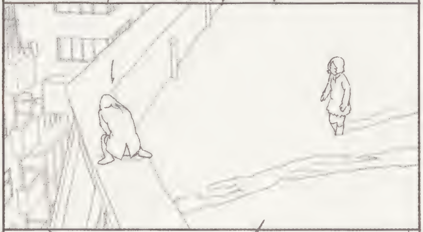
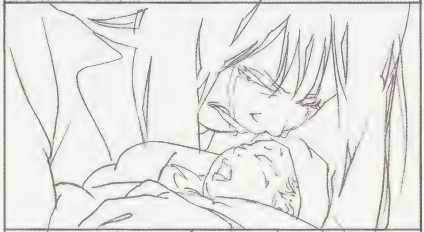
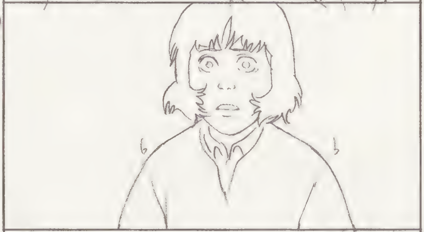
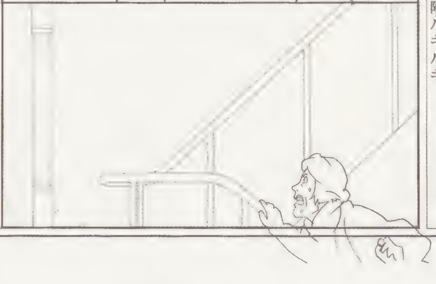
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
863				
				
		屋上の縁に行き当たり、		
		フェンスに右手をかけて上がる。	幸子 「来ないで!!」	6+0
864		追って走って来たミユキ、	ミユキ 「ダメ	

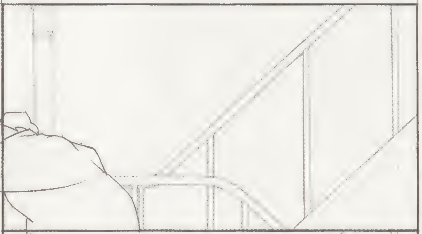
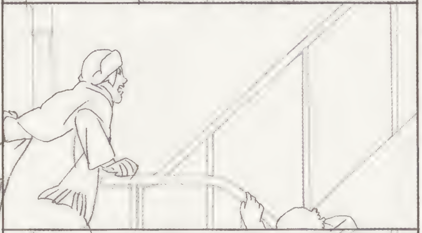
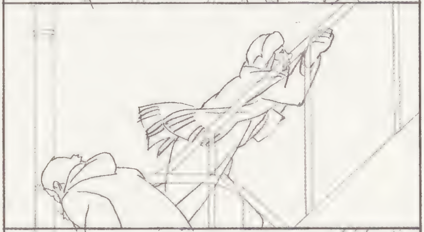
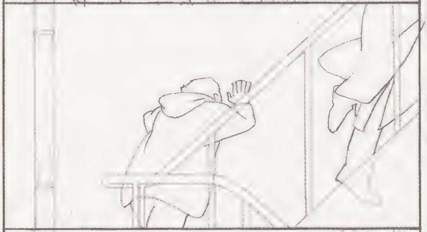
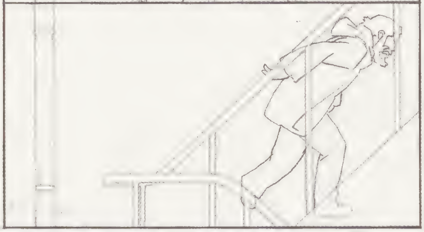
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 864		↓ 叫びつつ慌てて立ち止まる。	エエエエエエッ!!」	0+18
865		フェンスの上に立ち上がる幸子、回転 PAN.UP.+T.B.（頭に詰めて、カットいっぱい）フェンス、奥のビル、それぞれスライド有り。幸子の髪の毛が激しく風に煽られる。		1+06
866		ビルあおり。ラストに詰めて T.B. 手前のモブは T.B. 率変えます。足元が危うい幸子の小さなシルエット。 ヘリコプターが IN 気味から OUT して行く。下で見ている警察官や消防隊員などがどよめく。 この警察官や消防隊などはトラックがビルに突っ込んだ事故のために集まっていた、という感じです。 T.B.2+0 FIX.2+0 手前の人物とビルの間にうっすらとブラシの煙引きます。		4+0

マッドハウス

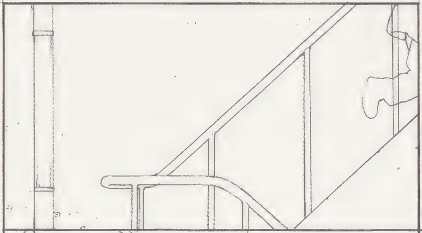
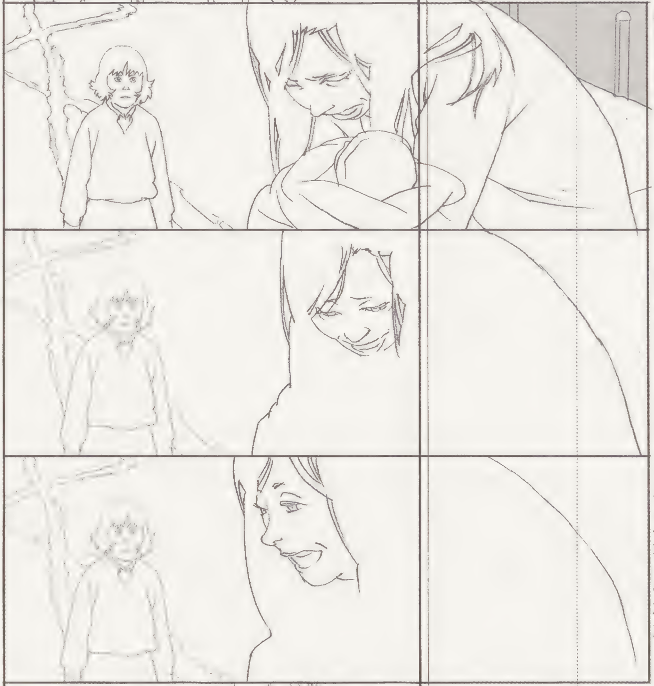
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
867		フェンスに立つ幸子と 少し離れてミユキ。	(～1+12) ミユキ 「教えて！ なんで赤ちゃん 盗んだのさ!?」	
		幸子、ミユキの セリフに素早く 反応して振り返る。	幸子 「違う！	5+0
868		激しく泣く清子を 抱いて幸子が叫ぶ。 髪の毛、激しく なびきます。 なびき、面倒くさくて 申し訳ありませんが、 幸子の業の深さというか 情念の表現なので、 文字通り「からみつく ような」感じを 出したいと思います。 またこのカットと870、 872となびきの大きさが イコール幸子の感情の 大きさでもありますので、 留意の上作画お願いします。 原図、他カットに兼用 しますのでBG空の方に 長めに作成してください。	この子は あたしの子よ!! 本当の子供よ」	2+12
869		負けずに叫ぶミユキ。 このくだりのミユキのセリフ、 所々清子のことと同時に ミユキ自身のことも 重ね合わせたセリフにして いますが、ミユキ自身はそんな ことに気が付いているわけでは ない、と解釈してください。	ミユキ 「ウソだ!! その子を心配して 待ってるホントの 親がいるんだよ!!」	3+18
870		C.868同ポ。 自分に言い聞かせる ように叫ぶ幸子。 868より一層髪の毛の なびき激しく。	幸子 「ウソよ！ そんなの!!」	1+06

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
871		C.869同ポ。 869の怒りから哀願、 説得の口調に変わる。	ミユキ 「子供が いなくなった ときの気持ち、	
			あんたなら 分かる でしょ!?」	
				4+0
872		C.868同ポ。 グッと詰まる幸子。 髪の毛のなびき収まる。	(～4+0)	
			幸子 「……う……ううっ……」	

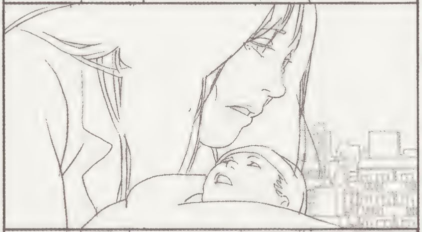
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
872		↓ しゃがみこんで 次カットへ。 膝から力が抜ける 感じです。		7+0
873		A.C. C.867同ポ。 しゃがみ込んで泣く 幸子、少し離れて ミユキ。 画面外、頭上を ヘリコプターが飛び、 サイレンの音が 集まってくる。		4+0
874		泣く清子に顔を 寄せて大粒の涙を流す 幸子。 幸子の涙が清子を伝う。	幸子 「……死んじゃった ……私の赤ちゃん ……生まれないで 死んじゃったのよ!!」	6+0
875		C.869同ポ。 虚をつかれるミユキ。	前カットラストからの 嗚咽がこぼれる。	1+12
876		階段を駆け上がる ハナちゃんと ギンちゃん。 ハナちゃんINから ギンちゃんOUTまで。		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
876				
		すいません、キャラの手と手すりの位置が合っていませんでした。		
				
		ギンちゃん、よろけて壁に手を付いたりする。		
				

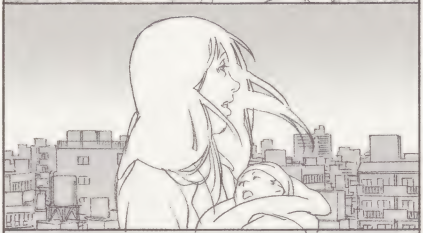
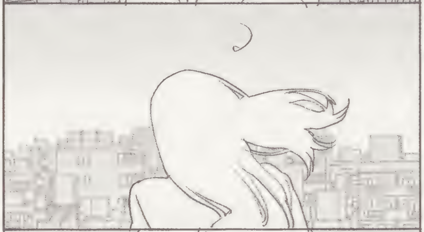
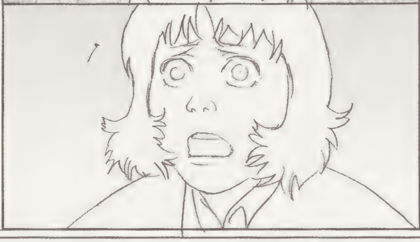
( )

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
↓ 826		↓ ギンちゃん OUT。		5+0
827		泣きながら語る幸子をPAN(←)、奥にミユキ。なびきは無しです。清子はこのカットから泣いていません。	(～1+0) 幸子「他の赤ちゃん、みんな新生児室で元気にしてて……見てたらあたし死にたくなった ……でもその時、この子私に笑いかけたの！私の子供だと思った！ この子さえ居てくれたら、きっと何もかもうまくいく……あの人も立ち直ってくれるし、みんなで本当の家族になれる！」	
			(幸子のセリフ尻に被ってスタート) ミユキ「デタラメだよ！そんなの！ (セリフは次カットに繋がっている感じです)	22+0

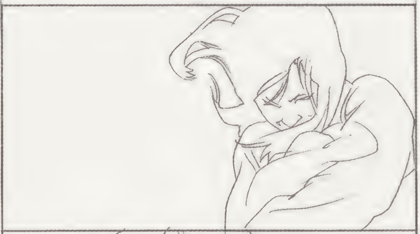
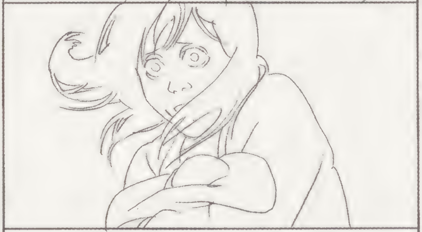
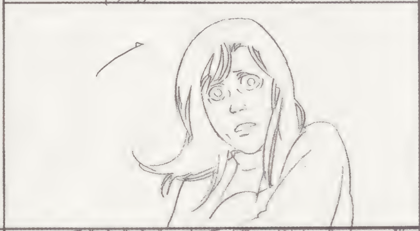
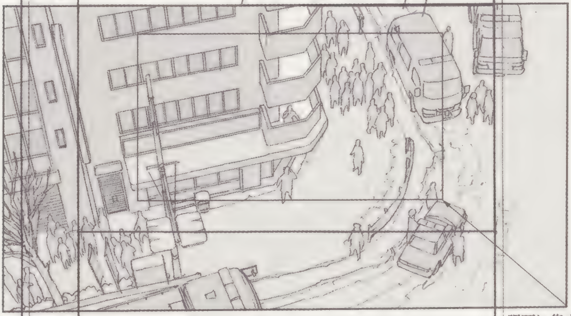
(　　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
878		叫ぶミユキ、寄り。 ここも怒りから説得へという感じです。	子供の命を 粗末にして何が 家族だよ !? 死ぬならあんた 独りで死ねば いいんだ！	
			同じ命は二度と 産まれてこないん だよ !! あんたもあたしも 清子もだよ！」	11+0
879		C.868BG 兼用。 幸子、寄り。 風、少しだけ下さい。 ミユキの言葉が 少しだけ通じた、 というイメージです。		2+12
880		C.847 同ポ。 もつれるように IN してくるハナちゃん、 ギンちゃん。 扉は開けっ放しの ままです。		
↓		ギンちゃん、 足がもつれて転び ↓	ギン「ムギャッ !!」	

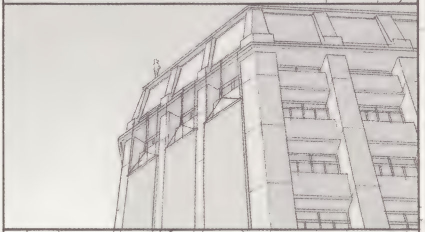
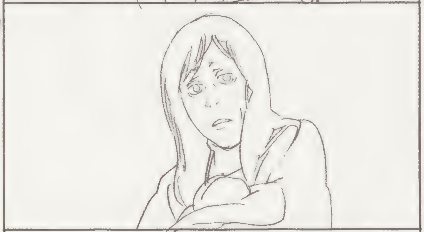
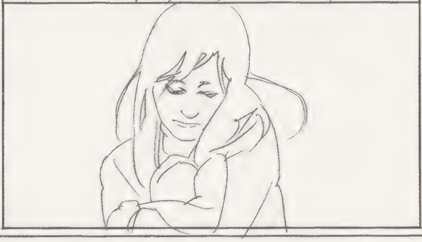
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
880		見事に一回転して OUT。		1+12
881		C.879の同ポから。 一歩踏み出すミユキ、 付けてPAN+T.B.。 キャラの色、暗～明へ O.L. 太陽光の干渉ですが、 直射光を受けている わけではありません。 明るくなった空の 干渉と思ってください。		
			ミユキ 「返しなよ、ね？」	3+0
882		幸子とミユキ、引き。 奥の空、日の出が ごく近く明るい。 ほとんど太陽が顔を 出すか出さないか、 というあたりです。 二人とも逆光に なります。		

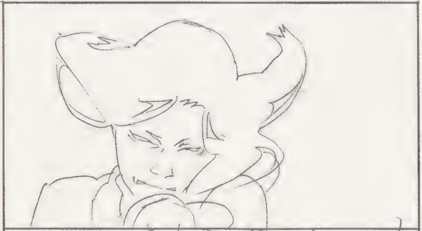
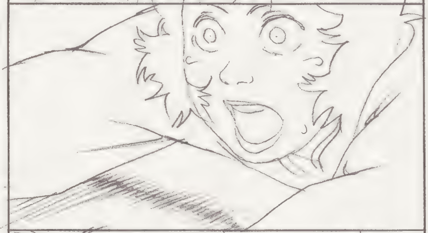
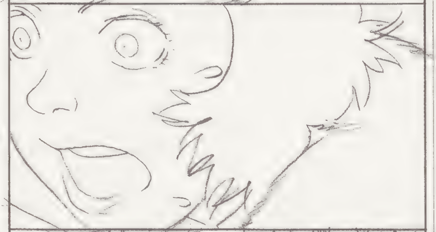
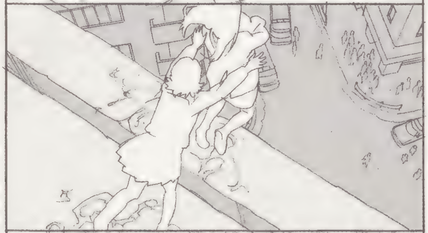
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
882		↓ ㊦ カット尻、 幸子立ち上がって 次カットへ。		4+0
883		A.C. C.868BG 兼用。 立ち上がって、		
		日の出の方を見つめる 幸子。 諦念が表情を 消している。 すいません、 振り返る動作の際の なびきを強調したい のでカット頭での なびきは無しにします。	（～ 4+0） 幸子 「………生まれ変わりたい」	
		飛び降りようとサッと 奥へ振り返る。		6+0
884		息をのむミユキ。		0+12

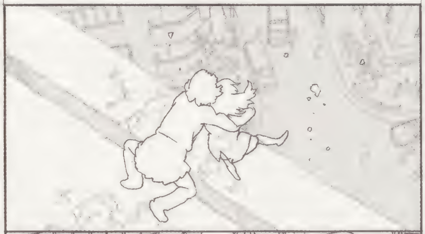
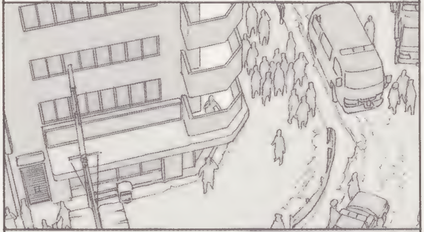
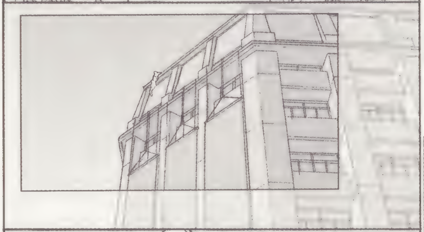
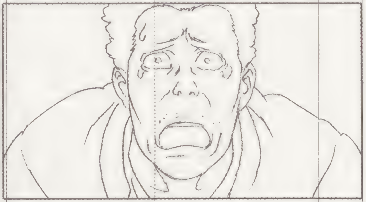
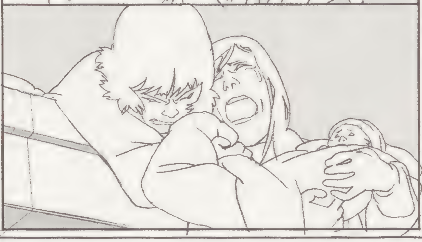
マッドハウス

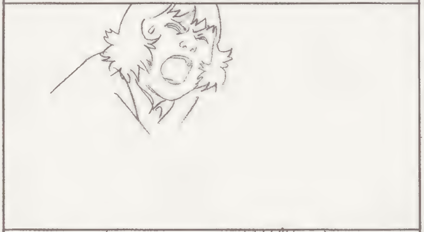
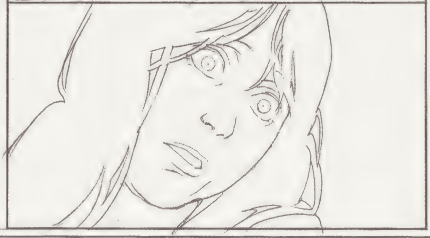
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
885		幸子、飛び降りようとして、	泰男 (OFF) 「幸子ぉぉぉぉぉぉ‼」	
		呼ぶ声にハッと気が付いて踏みとどまる。		
		付けて PAN。		2+12
886		眼下に集まった野次馬や警察、中央の建物の階段踊り場に泰男の姿。 T.U.+O.L.	FIX.1+0 (ラストに詰めて)T.U.1+12 (O.L.1+0)	2+12

( )

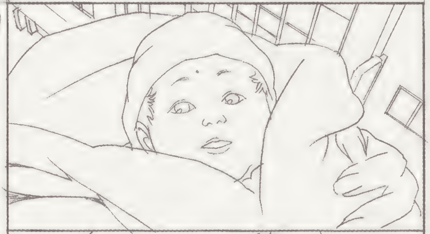
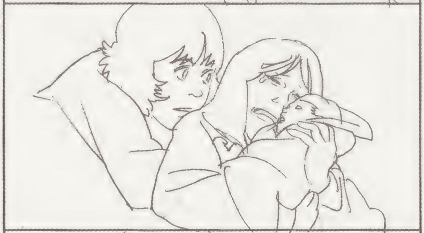
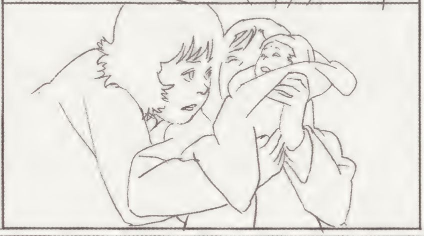
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
887		叫ぶ泰男、寄り。 すいません、 前カットとT.U.も シンクロさせますので、 左の絵より外側まで 大きめに下さい。	泰男 「幸子、死ぬなぁ！ 戻って来ぉい！」	3+0
888		ビル、あおり。 屋上、フェンスの縁に 立つ幸子、引き。	泰男（OFF） 「俺が悪かった！ 頼むから 死なないで くれ!!」	4+0
889		泰男、さらに寄り。 顔中を口にして叫ぶ。 汗多めに。	泰男 「生まれ 変わって もう一度 やり直そう!! ↓	3+0
890		幸子、寄り。	（OFF） 幸子ォッ!!」 幸子 「……先に行って、 待ってるわ……」	
		フラッと手前に。 ↓		

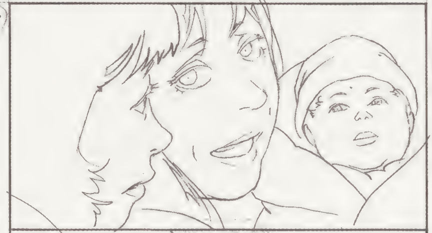
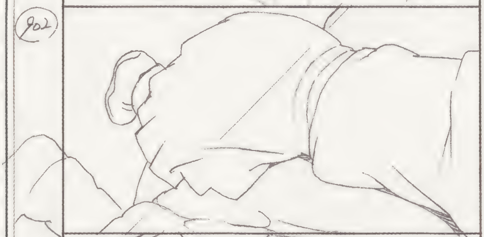
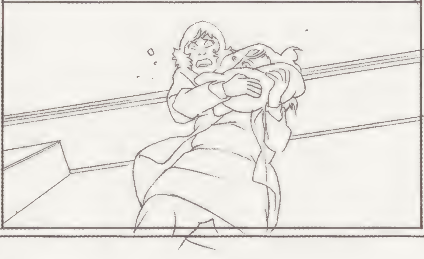
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
890		清子を抱いて 飛び降りる幸子。		6+0
891		ダッシュのミユキ。		
				0+6
892		A.C. ミユキが、飛び降りる 幸子を間一髪で 捕まえる。 俯瞰。		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
892		↓	ミユキ 「ンギャッ!!」	0+18
893		C.886同ポ、寄り。 どよめきが上がる。		1+0
894A		C.888同ポ、寄り。 ビルあおり。 ミユキが幸子を 捕まえている。		1+0
894B		泣きそうに なっている泰男、 寄り。	泰男 「幸子おっ!!」	2+0
895		屋上の雪面を ラッセル車のごとくに 急ぐハナちゃんと ギンちゃん。		2+0
896		ミユキと幸子、寄り。 清子は再び泣いて います。 ↓	幸子 「お願い！	

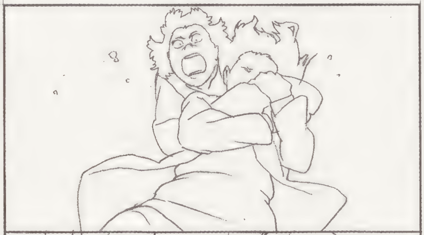
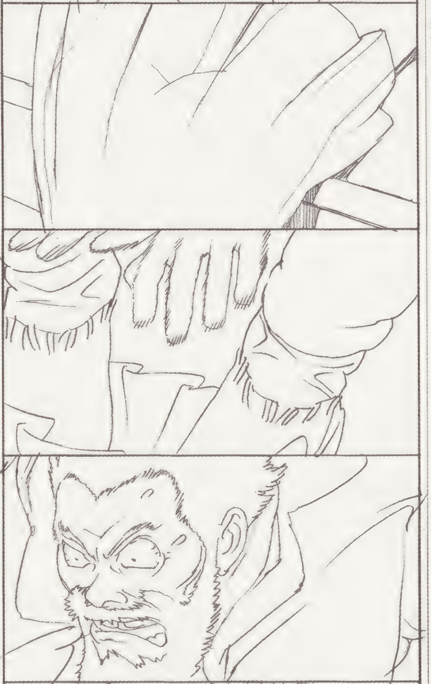
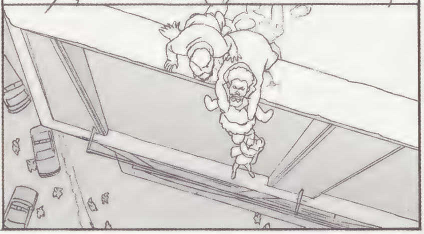
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
886		↓	死なせてぇっ!!」	
			ミユキ 「清子は お父さんと お母さんに 会いたい んだよ！」	5+0
895		ミユキの言葉が通じて、 フッと我に返る幸子。 清子の泣き声 (OFF) が 不意に止む。	(～2+12)	
		気配を感じて		
		驚いたように 清子を見つめる。		4+0

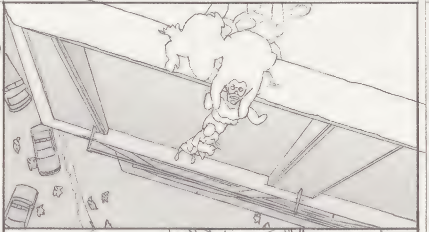
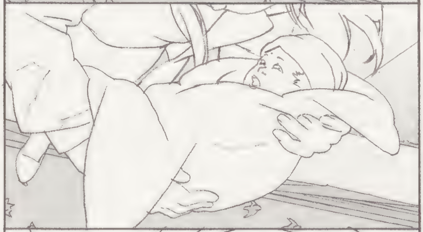
(　　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
898		喋る清子。 すいません。 卑怯な手を使って しまいました。 清子の声は幸子にしか 聞こえない、という 解釈です。	清子 「かえりたい」	3+0
899		C.897同ポ。 幸子の表情が みるみる泣き崩れ、		
		清子をさらに抱き 寄せる。 渾身の謝罪。 幸子は清子の立場で 考えたことがなかった わけです。 この絵の感じで しばらく泣く。	幸子 「ごめんなさい…… （嗚咽を引く）」 （～2+12）	10+0
900		C.896同ポ。 カット頭に前カットの 余韻を残す。 幸子が清子を 渡そうとする。		
			幸子「この子を……」	4+0

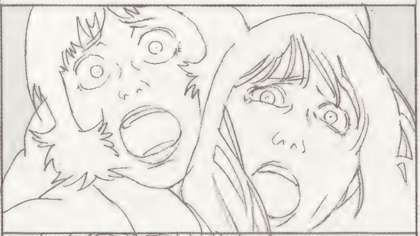
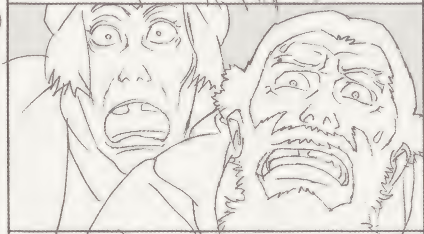
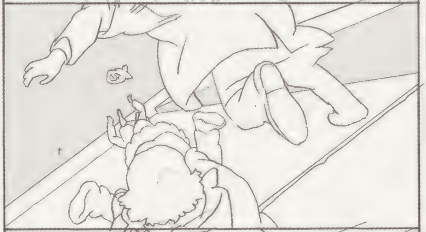
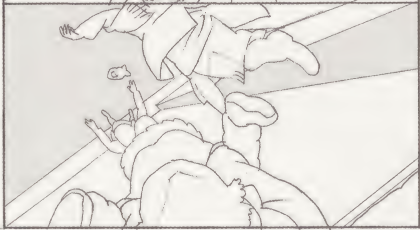
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
901		ミユキの横顔なめて 幸子の顔。 憑き物が落ちた、 くらいのイメージです。	幸子 「お父さんとお母さんの ところへ……」	
		ハッと喜ぶミユキ。		3+0
902		喜んだ拍子に、 体を支えていた 足の力がゆるんで 滑り出すミユキ。		
			ミユキ 「イヤァァ	0+12 −α
903		清子を抱いた幸子と それを支えるミユキが 手前に滑り落ちてくる。		

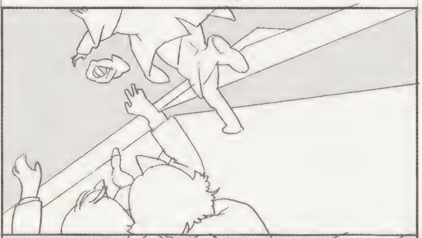
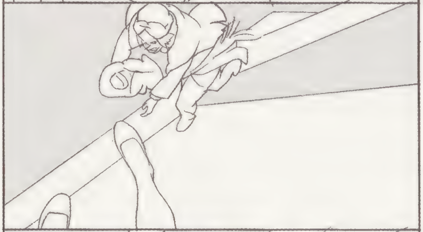
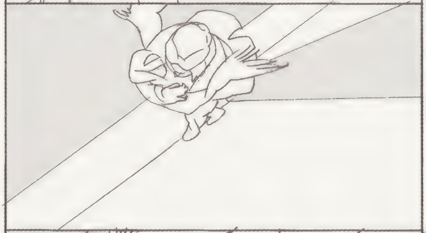
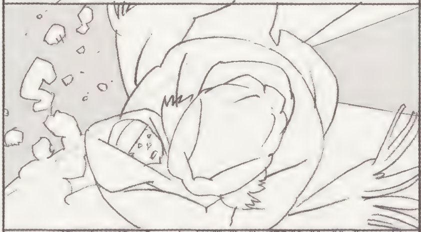
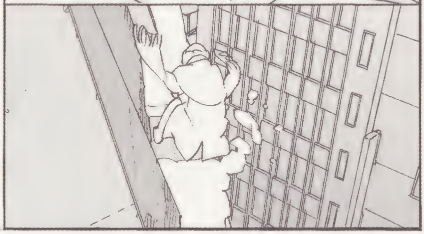
( )

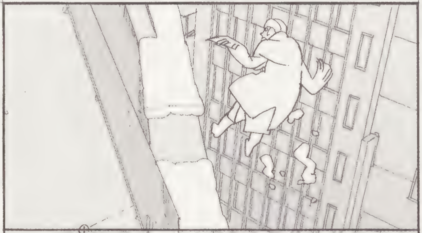
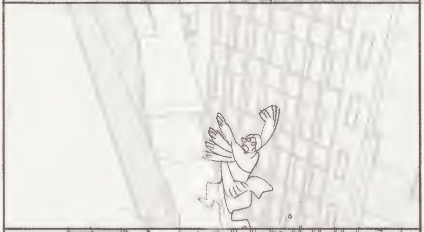
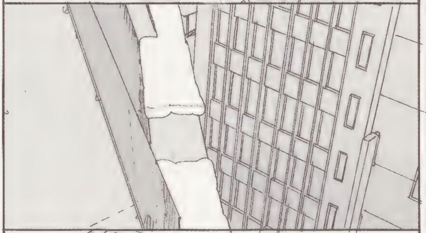
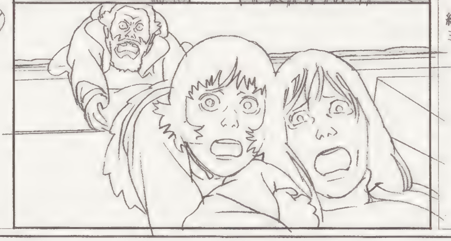
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
903			アアアアッ!!」	0+18
904		滑り落ちるミユキの下半身。 そこへ、猛烈な勢いでギンちゃんがIN。		0+12
905		俯瞰。 ギンちゃんが、清子を抱いた幸子を支えるミユキをがっちり掴む。	ギン 「ヌオオオオオオッ!!」	

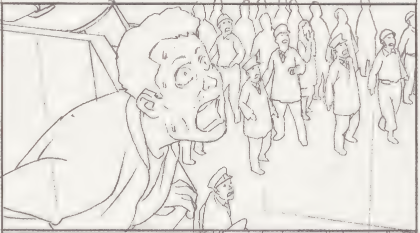
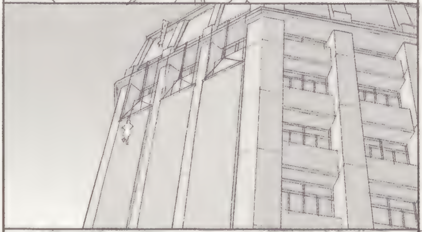
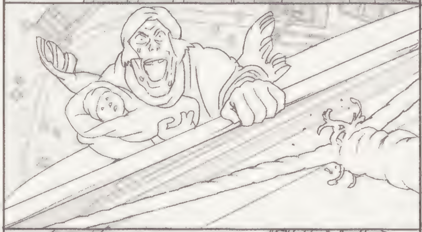
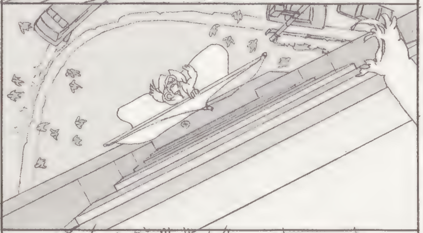
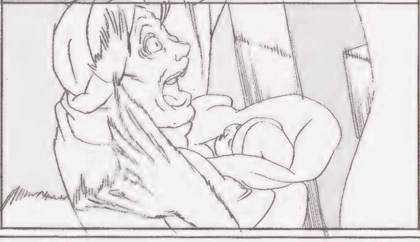
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
905		↓ 時計の振り子のように ブラ〜ンと揺れる。		1+06
906		幸子の腕からこぼれ落ちる清子。 幸子は前カットの状態のまま右へ揺れています。 揺れの際、ミユキに右腕を引っ張られるような感じになって清子がこぼれた、と。		
		ラストにかけて少しスロー気味に溜まる。		1+12

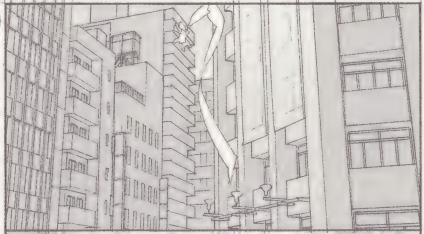
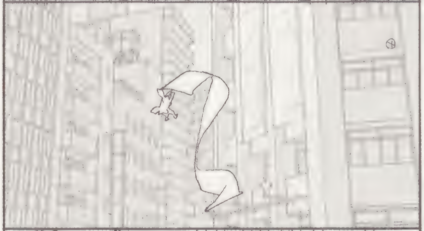
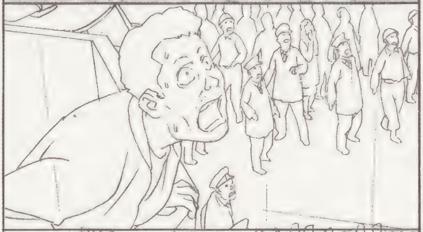
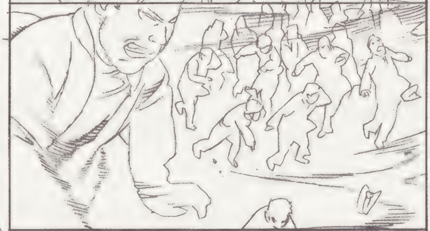
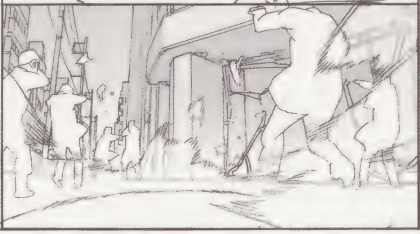
(　　)

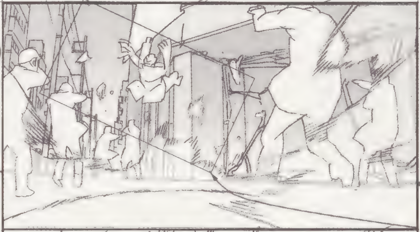
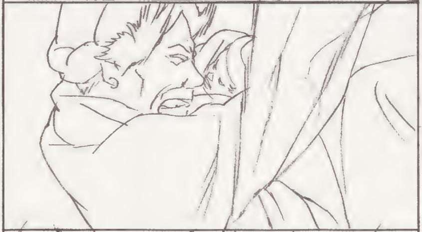
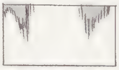
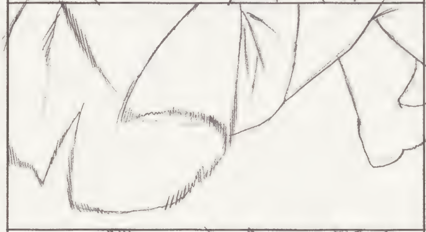
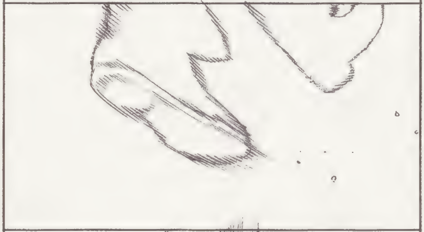
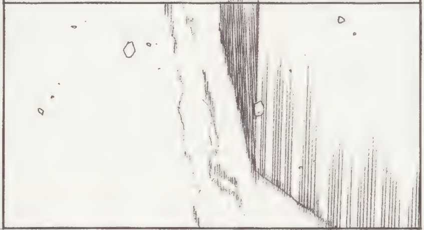
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
907		驚愕のミユキと幸子。 あおってます。		
908		驚愕のハナちゃん、 ギンちゃん。 あおりです。 ハナちゃんは ギンちゃんの背中に 手をついてます。		1+0
		ハナちゃん、 躊躇せずに手前へ。		1+12
909		A.C. 真俯瞰。 ハナちゃん、 ビル壁面を駆け下りる。 カメラも付いて移動。		
↓		↓		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
909		清子の落下よりも 素速く駆け下りて、		
				
		キャッチ。		
		その勢いのまま段差に ぶつかる。		2+0
910		A.C. 勢い余って、清子を 抱いたハナちゃんが 段差から飛び出す。		

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
910		飛び出したあたりで少したまってセリフ。	ハナ「ウソォ！」	
		バタバタと腕を振り戻ろうとするが、		
		あえなく落下してOUT。		
				3+0
911		絶望のギンちゃん、ミユキ、幸子。	ギン「ハナ	1+12

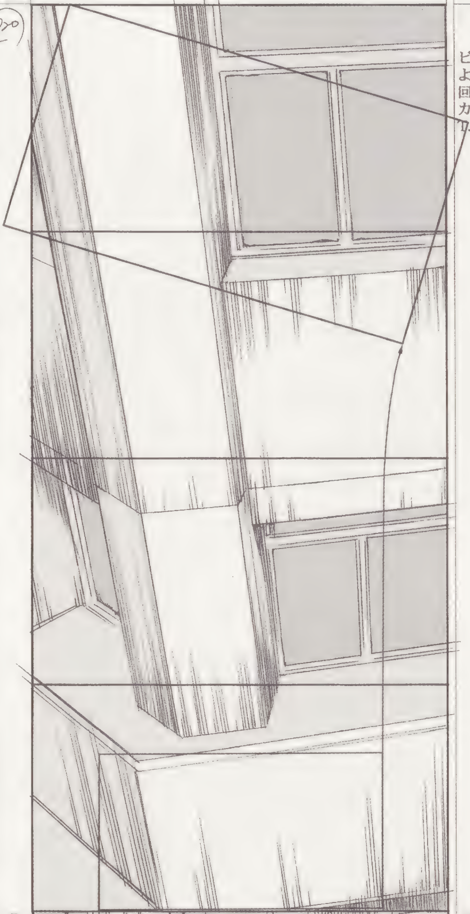
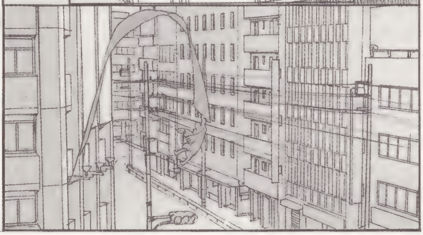
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
912		地上、見上げている泰男、奥にモブ。	「アアアアアッ!」	1+0
913		C.888BG 兼用。ビルあおり。ビル壁面の垂れ幕に掴まっているハナちゃん。	ハナ「大丈夫!――	2+0
914		ぶら下がるハナちゃん、俯瞰。手前で垂れ幕のワイヤーが無情に切れる。	まだ生きてる	
		垂れ幕を掴んだまま一直線に落下して行くハナちゃんと清子。	わあああああっ!」	1+12
915		清子を抱いて落下するハナちゃん、FOLLOW。着衣が激しくなびく。ハナちゃん自体も下へスライド。ビル(BOOK)は右へスライド。奥は流背置き換え。		1+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
916	 	ビルあおり。 垂れ幕を掴んで 落下するハナちゃん、 引き。	ハナ 「わ あ あ あ あ あ あ あ !」	1+0
917	 	C.912同ポ。 突風がモブを襲う。 すでに風が吹き始めて いるところから スタートです。 手前の泰男にも少し 遅れて突風が来る。 突風は何かデジタルで エフェクトをかけます。	泰男 「ああっ !!」 泰男 「ウワッ !!」	1+12
918		ビルの一階 (トラックが突っ込んだ エントランスあたり です)、突風が奥へ。 消防隊や警察官が 突風に煽られる。 ↓		

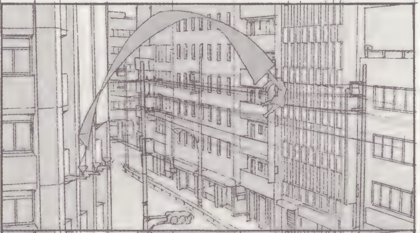
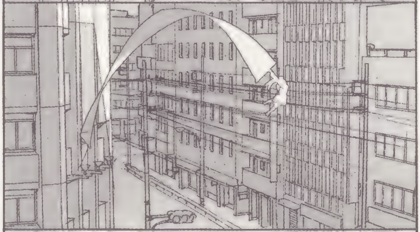
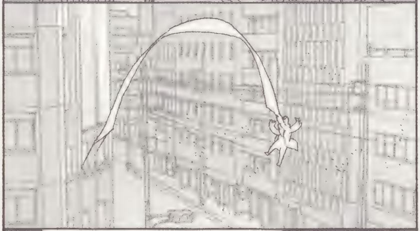
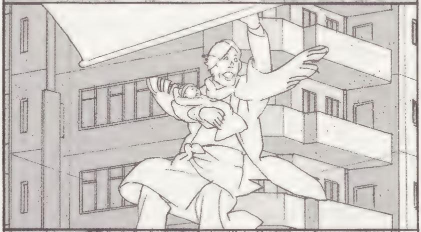
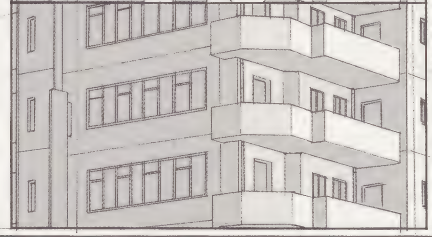
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
918		回転T.U. カット尻、 ハナちゃんIN。		0+18
919		落下するハナちゃんを FOLLOW、しかし ハナちゃんはカット頭すぐに突風に巻き上げられて上へOUT。  画面手前に風のエフェクト有ります。	ハナ 「ワァアアアアアアアアアア!」 (次カットまでいっぱい)	
				
				
		カット尻、ビルの最下部が見える。		0+18

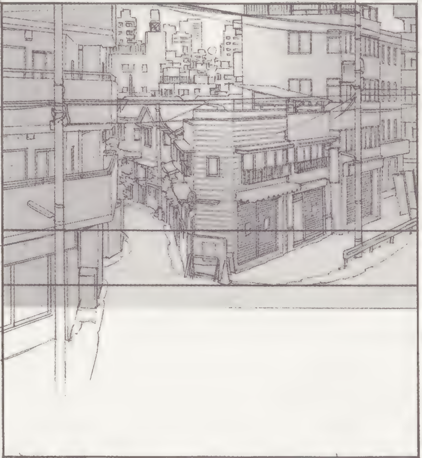
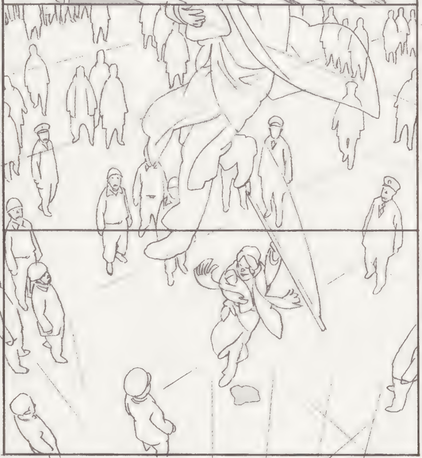
No.

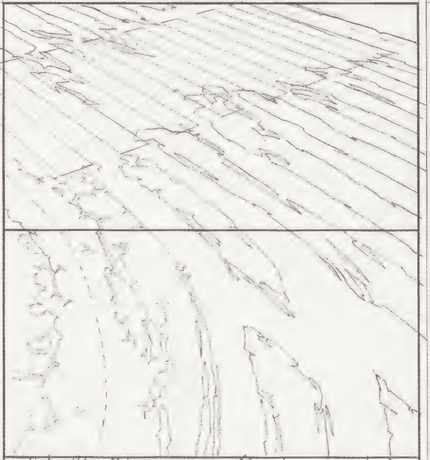
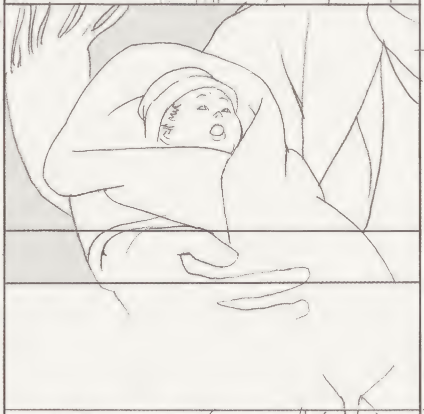
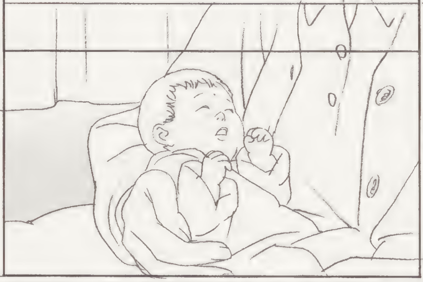
マッドハウス

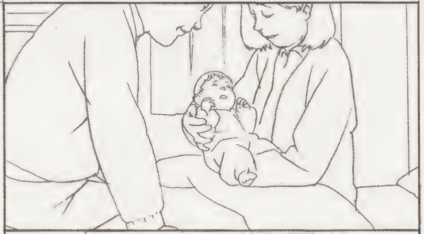
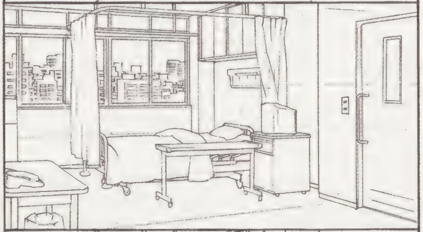
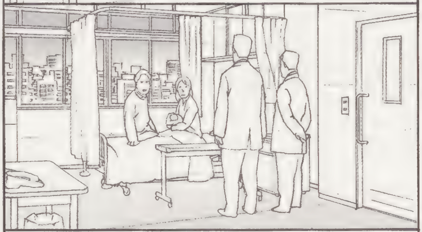
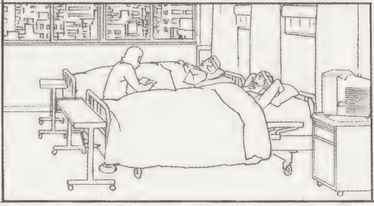
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
920		ビル壁面をなめるように PAN.UP.+回転 T.B. カット尻にかけて T.B.深く。		1+0
921		垂れ幕ごと突風に煽られて、宙を漂うハナちゃん。		

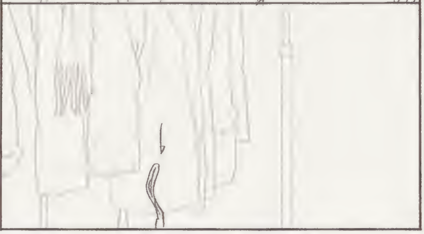
(　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
921		一気にバッと煽られて、 ゆっくりとたまる。		
		そこへ初日の出が 差し込む (F.I.)。 ハナちゃんの周りで 巻き上げられた雪片が 光に反射して キラキラと光る。		
		ゆっくり落下。 ハナちゃん、太陽の 方を見る。		9+0
922		ふんわりと落下する ハナちゃん、 FOLLOW。 雪片のキラキラ 有りです。		
		原図はこんなです。 泰男のいるビルが 見えてます。		2+0

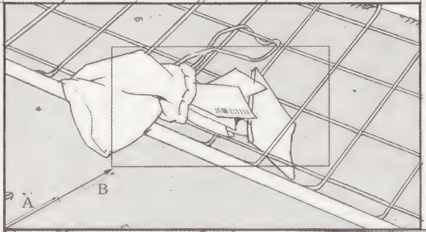
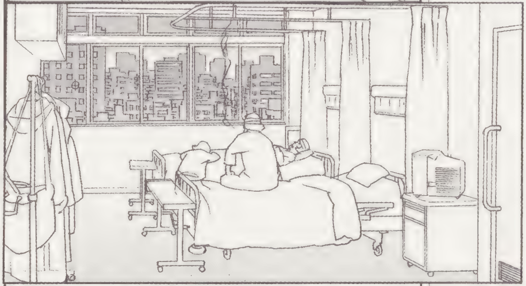
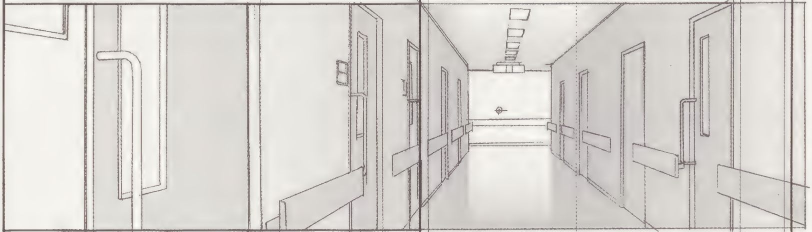
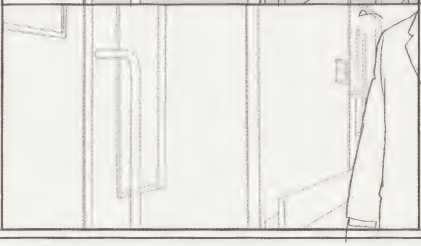
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
923		建物の隙間から顔を 覗かせている初日の出。 PAN.DOWN. 太陽が切れない幅まで です。 近めの建物群 BOOK、 スライド。		5+0
924		ビル壁面の段差の上に 立ち、放心したように 御来光を見つめる ミユキ、幸子、 ギンちゃん。		3+0
925		見上げるモブの前へ 舞い降りてくる ハナちゃんと清子。 IN 気味でカット頭から PAN.DOWN. 地上までは 着きません。		5+0

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
925		原図はこんな感じです。		
926		ハナちゃんに抱かれた清子、FOLLOW+スライド。カットいっぱい。 O.L.	(O.L.3+0)	4+0
927		病室。 母親に抱かれた清子。 清子の位置、PAN.DOWN.の幅は前カット合わせ。 コンテでは眠った絵になっていますが、起きている方が良いです。	PAN.DOWN.4+0(+O.L.分) FIX.3+0	7+0

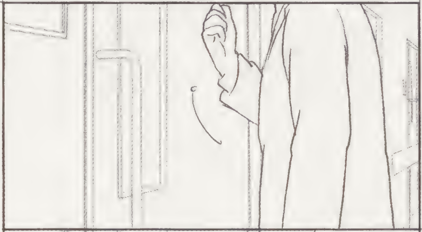
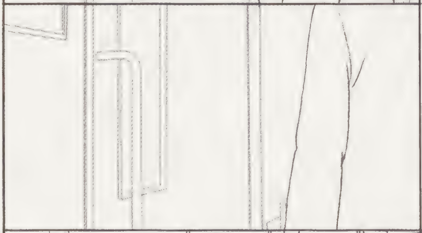
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
928		母親に抱かれた清子、 傍らには父親の姿。		
		カット尻、父親が 体を起こす。		4+0
929		病室設定、こんなです。 実際の芝居は次の絵 からです。		
		病室、引き。 手前に私服の警官が 二人。 父親が左の男に 話しかける。	清子の父親 「警部さん、本当に何と お礼を言っていいのか……」 警部 「いえ、礼を言われるのは 私たちではありませんよ」	8+0
930		別な病室。 窓の外は夕暮れ。 頭に包帯を巻かれた ギンちゃんと ハナちゃんがベッドに 並んでおり、ミユキが ベッド脇に座って 漫画本を読んでいる。 ↓	(～2+0) ギン 「ああ…… よく寝たな…… ↓	

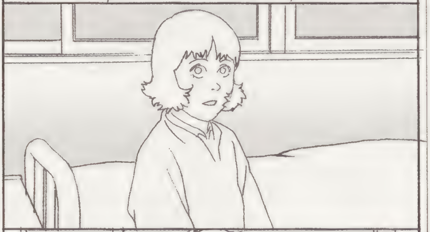
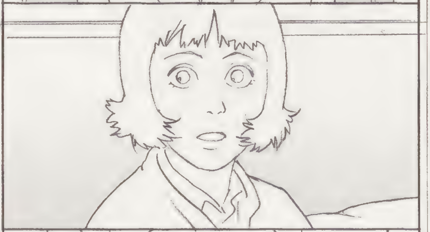
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
930		ミユキ、素直に立ち 上がってタバコを 取りに行く。 左へ OUT させて 下さい。	タバコ取ってくれよ、 ミユキ、上着の ポケットだ」 ミユキ 「ハイハイ」 ハナ 「まったく大変な 年越しだったわねぇ……」	13+0
931		ミユキが、ハンガー ラックにかかった ギンちゃんの汚い 上着のポケットを探り、 タバコを取り出す。 大変な顛末を表す ように上着の汚れを 強調して特効入れて ください。 ハンガーラックは 「東京ゴッド～」制作 スタジオにあるものを 参考にしてください。		
			ミユキ 「ここ禁煙だよ」	
		タバコを取り出した 拍子に何かが落ちて OUT。 ミユキはそれに 気づきません。		
				3+0

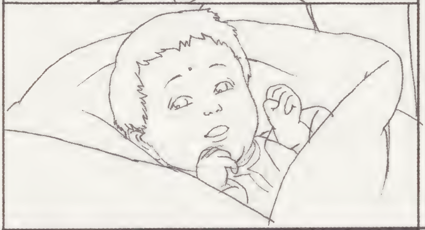
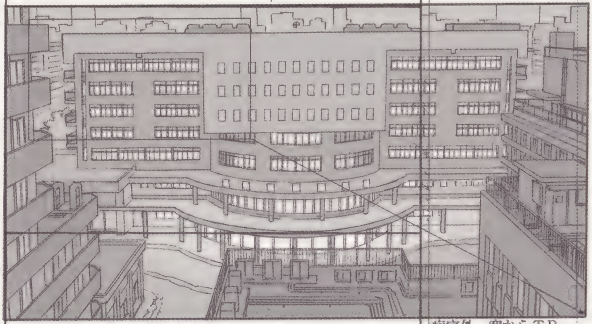
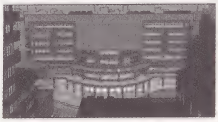
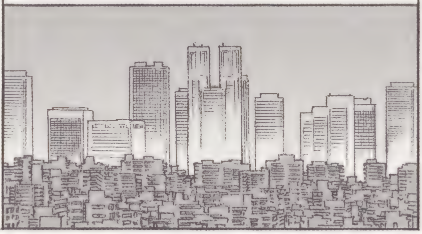
(　　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
932		ハンガーラックの足元。 落ちている汚い巾着袋。 老ホームレスから 託された袋です。 袋から宝くじが 覗いている。 T.U.+O.L. 宝くじの一枚には 「10組111111」の 一等当選番号。	↓ ギン（OFF） 「（前カットから被って） 固いこというなよ、 俺は英雄だぜ」 ミユキ 「"俺たち"でしょ!?」 T.U.(A) FIX.3+0 T.U.(B) O.L.1+12	6+0
933	 C.930BG 兼用、引き。 ただし少し時間経過があった感じで、 窓外は 930 より暮れています。 ベッドの上に座りタバコをくゆらすギンちゃん。 だるそうにハナちゃんのベッドに突っ伏しているミユキ。 ぼんやりと寝ているハナちゃん。		（～2+12） ギン 「（しみじみと） ……明日から清子の やかましい泣き声も 聞けないんだな」 ミユキ 「もう……清子じゃないよ」 ハナ 「何だか気に入らないわね……」 ミユキ 「……しょうがないじゃん」 ハナ 「違うわよ。ここ…… 男の病室じゃないの」	16+0
934	 	3人の病室前、ドア。 中から3人の笑い声が 聞こえてくる。 警部が IN して、		

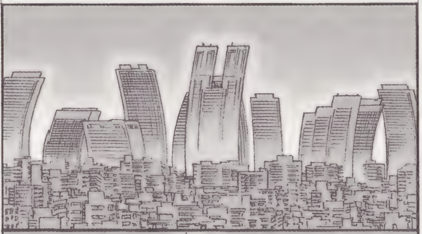
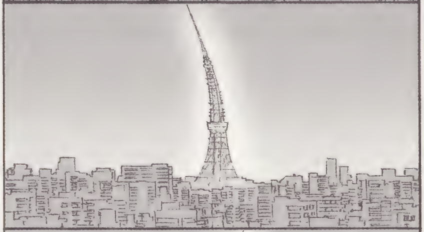
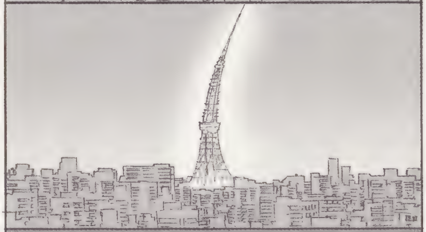
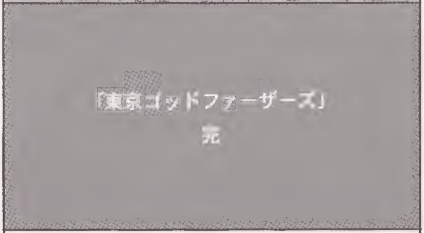
( )

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
934		ドアをノックしようとした寸前に、清子の母親のセリフがあってノックの手が止まる。	清子の母親 (OFF) 「……不躾でしょうか？」	
				
935		警部の振り向きをきっかけでPAN→。奥に清子を抱いた母親と父親。 FIX.5+0 PAN.3+0 FIX.7+0	警部 「いや……ただ…… （言いにくそうに） 彼らはホームレスだと聞いてますが……」 清子の母親 「そんなこと！」 清子の父親 「是非この子の名付け親になって欲しいんです！」	15+0
		3人の病室内。 ノックの音に慌てて、ギンちゃんが灰皿代わりの空き缶でタバコの火をもみ消す。 小心者なんです。 ハナちゃん、ちょっと顔上げてセリフ。 ドアが開き警部が顔を出す。 ドア開けつつセリフ。	ハナ「どうぞ」 警部「失礼いたします」	5+0
936		警部、寄り。 ミユキの父親です。	警部 「赤ちゃんのご両親がご挨拶したいそうで…………」	

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
936		ふと気づく。		4+0
937		見返しているミユキ。	ミユキ「……え？」	1+18
938		警部、さらに寄り。 呆然と見返している。	警部「エ？」	1+12
939		やはり呆然と見返す ミユキ、アップ	ミユキ「……お父さん」	3+0
940		驚くギンちゃん、 アップ。	ギン「エ？」	1+06

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
941		驚くハナちゃん、アップ。	ハナ「エ？」	1+06
942		抱かれている清子のアップ。 カット尻、エンディング曲スタート。	清子「バブゥ」	4+0
943	  濃くするとこうなります。 笑っているように…… 見えない？ 一考します。	病室外、窓からT.B.して行く。 夕暮れの中、明かりを灯し始めた病院。 その表情が笑顔のように見える。 手前の建物BOOK、スライド有り。 O.L.	T.B.10+0 FIX.4+0 画面FIX.になってキャスト・スタッフロールスタート。 (O.L.3+0)	14+0
944		新宿副都心、遠望。	(～4+0)	

(　　)

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
944		ビルが曲に乗って 踊り始める。		10+0
945		踊る東京タワー、遠望。 BL.へF.O.	(O.L.3+0)	
			(F.O.6+0)	16+0
				

Commentary of Storyboard C Part

TGFらしさ——演技の方法と偶然の描写

『東京ゴッドファーザーズ』絵コンテ　Ⓒパート解説

文：藤津亮太（アニメ評論家）
text by Ryota Fujitsu

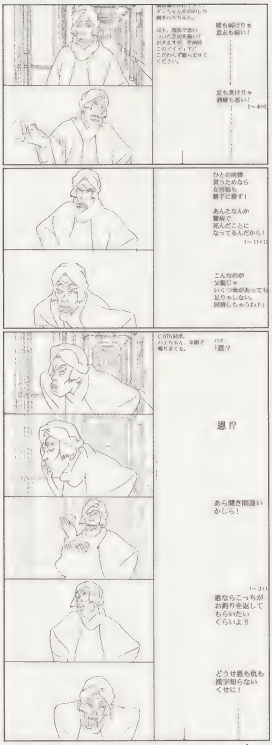
表情豊かな日本人を描くための戦略

本作のコンテは、登場人物の演技について、非常に細かくそのプランを描いている。たとえばC-575のギンちゃんを見ればわかるように、登場人物のちょっとした表情の変化などについても、その前と後の表情を描き、そのニュアンスをスタッフがより正確に把握できるようになっている。

今監督は、本作について「表情豊かに長台詞をしゃべるアニメを作りたかった」とその表現上の狙いの一つを語っている。もちろんこの狙いを実際に実行するとなると、当然ながら一部の長台詞のシーンだけが「表情豊か」というわけにはいかない。全編を通じて、登場人物の様子を「表情豊か」に描く必要がでてくる。

ここで一つ問題が浮上する。それは、日本人は決してそれほど「表情豊か」ではない、という点だ。たとえば一説によれば、日本で動きを省力化したアニメが発達したのは、欧米人と違い、日本人のジェスチャーがそれほど大きくないという

●C-575



●C-676(上)、678(下)

ことと密接な関係がある、という分析もある。会話の時の口の動きにしても、完全に発音と対応した動きをするアメリカのアニメーションに対し、日本のアニメの口は３つのパターンの組み合わせだけで表現されている。

こうした状況を踏まえた上で、どういう「表情豊か」の表現がありうるか。本作のコンテに細かく描かれた登場人物の演技プランは、写実的にアプローチすればけっして「表情豊か」にならない日本人を、どういう方向で「表情豊か」にするかという、その方針を示すために、細かく描かれる必要があったのだと思われる。

今監督が狙ったものが一番端的にわかるのが、C-676とC-678のハナちゃんの長台詞だ。どちらも20秒、36秒という、アニメとしては異例にまで長いカットで、かつフレーム内にはハナちゃんしか存在せず、セリフと演技の力がないと成立し得ないカットとなっている。

まずコンテに描かれた絵をよく見てみよう。ハナちゃんの表情を見ると、顔は自在に歪んで口の位置も大きさも自由に動き、瞳の大きさも、目の形も自在に変わっている。ここには、写実的正確さとは一線を画した表現がある。いわゆる「マンガ的な表現」というのは、このことだ。

それを念頭において、ギンちゃんやミユキの表情が描かれたコマを見てみると、長台詞のハナちゃんほどではないにしろ、マンガ的な表現が使われていることがわかるだろう。本作は、表情豊かな日本人を描くために、その表情演技を中心にマンガ的な表現を取り入れているのである。

しかし、それでも20秒、30秒という長いカットを保たせるのは難しい。たとえばミユキやギンちゃんが、ハナちゃんのように長台詞をいうシーンを考えてみよう。いくらマンガ的とはいっても、あそこまで派手な見せ場として成立するとは思えない。

ここで重要なのは、ハナちゃんがオカマである、という点だ。オカマといわれる人たちのいわゆる「おネェっぽい」動きは、日本人の標準的な立ち振る舞いとは異なり、かなり演技過剰なものだ。この2つのカットでは、このオカマ特有の過剰さを武器にすることで、長い芝居を成立させようとしている。この「オカマの過剰さ」を「表情の豊かさ」として活用するのは、今監督の当初からの狙いの一つでもあったという。

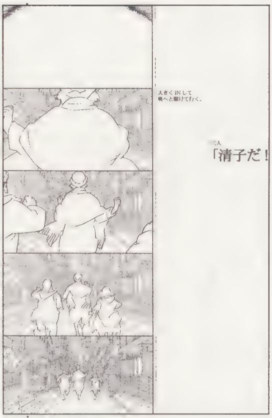
つまりここでは「日本人らしくないオーバーな演技」の孕む不自然さを、「オカマ」という属性が保つイメージで覆い隠すという戦略をたてることで、異例なまでの長いカットを表情豊かな演技だけで押し切るということを可能にしたのである。

ハナちゃんの長台詞は、もちろんストーリー上の要請によって生じた場面ではある。しかし、それをあのように正面から描こうとした今監督には、おそらく以上のような計算があったと思われる。

なお、一言に「マンガ的」表現といっても、そこにはさまざまなアプローチがあり、そこに難しさがある。

難しさの一つは、写実性と記号性の兼ね合いだ。極端な例をあげるならば、登場人物の頭身が変化したり、「髪の毛の上に描かれる大きな汗」や「顔に入る縦線」が登場するのも、マンガ的表現のうちだ。だからいくら「マンガ的な表現を取り入れる」と言葉でいっても、それをどこまでやっていいのか、どこからはNGなのか、スタッフには伝わりづらい。

そのためコンテは、ポイントとなる表情を含めたさまざまな絵を描くことで、どれぐらいキャラの顔を崩してもいいのか、そのさじ加減を示すという役割を果たしているのだ。ただし、これはあくまでも目安にすぎない、たとえば、ハナちゃんの演技の脇にそえられたト書きに「現状で思いついた芝居を描いていますが、作画時このアイデアにこだわらず膨らませてください」とあるとおり、これはつまり、コンテの絵は「指

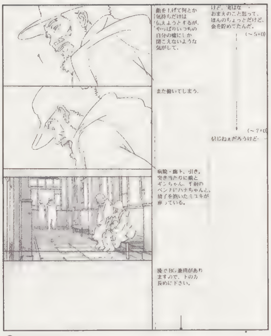


●C-782

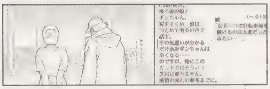
示」というよりも、あくまで「ガイド」なのだ。

このようにして、日本人を主人公としながら「表情豊か」なアニメ映画は出来上がったのだ。

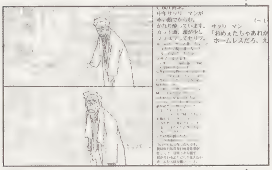
ト書きに書かれた情報を読む



●C-660



●C-665



●C-621

キャラクターを「表情豊か」に描くための工夫は、コンテの絵だけではない。ト書きで説明することで、各アニメーターがその状況や人物を把握しやすくするような工夫もされている。

たとえばギンちゃんと娘の再会シーン。C-660では、台詞と並行して「顔を上げてなんとか気持ちだけは伝えようとするが、やっぱりいつもの自分の嘘にしか聞こえないような気がして、また俯いてしまう」と丁寧に心理が説明されている。またC-665でも「特にこのカットではそういう芝居は要りません。感情の流れの参考までに」という補足をつけつつも、「後姿の娘とギンちゃん。肩をすくめ、娘はつとめて明るい声で話す。その気遣いが分かるだけ余計ギンちゃんは辛くなる」と、細かい感情の流れを説明している。

そうしたト書きの中でも、目立つのがC-621。ここではコンビニでギンちゃんとハナちゃんに絡む中年サラリーマンをかなりの文字数を割いて説明している。
「このオジサン（福原滋／54歳）にも事情があるんです。単身赴任で長野から東京に出てきていて、年末も30日だというのに仕事が片付かなくて家に帰れない、と。一人暮らしの寂しいアパートに帰るのもなんだかわびしくて、会社帰りに景気付づけにちょっといっぱい飲んだら（以下略）」。ここから先は当該のページを参照してもらいたいが、このト書きは非常に長い。これはもちろん登場人物の演技の参考であるのは間違いないが、ここまで書き込むのは、半分はコンテを読み物としておもしろくしてしまおうというスタッフへのサービ

■C-106 より

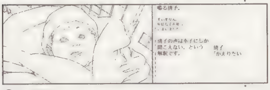
■C-114 より

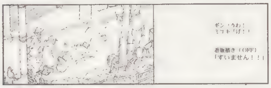
■C-672、674 より

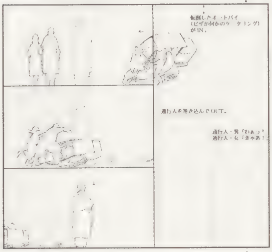
■C-819 より

●C-761

●C-697


●C-697


●C-79


●C-82

ス精神も大きい。

そうしたいささかの脱線(？)を含むト書きというとC-761もおもしろい。ここでは、このカットの電柱と電線が重要であると書いた後「電柱と電線、そのネットワークがすなわちギンちゃんを導く「乳児たちの泣き声によるメタフィジカルなネットワーク」の象徴なのです！　……ってどこまで本気なのでしょうか。半分ぐらいです」と、ト書きの中で、自分のコメントに一人ツッコミを入れている。

余談ながら付け加えると、C-697にはこんなト書きが書かれている。「すみません!!　清子の設定若干変更です。額に黒子ありです。他に目印を思いつきませんでした。(中略)しかしまぁ、前作といい本作といい黒子にたよってばっかり(笑)」。

前作の『千年女優』では女優の一生を振り返るというコンセプトに従い、主人公千代子は、少女時代、壮年時代、老年時代という3つの姿で登場する。ここでこのまったく違う3タイプの顔(この3つの姿はキャストもそれぞれ違う！)を観客に同一人物と即座に理解させるため、千代子は目元に黒子がつけられた。このト書きはそのことを指しているのである。

なお清子関連のト書きでは、C-898の清子のつぶやきのカットに「すみません。卑怯な手を使ってしまいました。」と書かれているのも印象的だ。

奇跡、偶然の演出法

本作では、随所に不思議な偶然がちりばめられ、それが物語を次のステージへと推し進める役割を演じている。だが、この偶然を描くにあたっては、特に演出的に凝ったことをして偶然を目立たせるよなことはせず、むしろそっけないほどに素直に描いている。

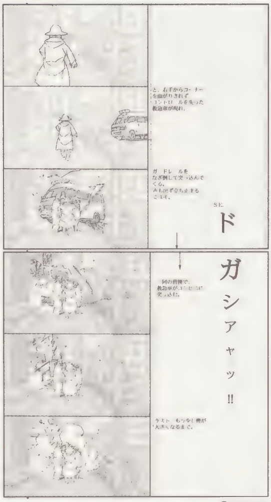
たとえばAパートC-79におけるペンキの落下や、C-82の

バイクの横転シーン。これらの共通点は、固定されたカメラのフレームの外部からペンキ缶やバイクが突如としてやってくることだ。これによって、偶然の持つ、突然現れて何が起こったのかよくわからないまま通り過ぎていくという雰囲気が強く打ち出されている。それはCパートC-626の救急車の事故シーンも同様だ。

その極めつけは、クライマックスのビルから落ちそうになったハナちゃんのシーン。ここでもカメラワークは奇をてらうことなく、その一部始終を描き出している。ここのカット割りの特徴は、突風がハナちゃんを持ち上げる奇跡の一瞬は、被写体に寄った短いカットで一瞬のうちに描き、そのあとの開放感のある浮遊シーンを大ロングでゆっくりと見せている点だ。ここではまず、短いアップのカットでそれまでの偶然のシーンと共通する「偶然の持つ、突然現れて何が起こったのかよくわからないまま通り過ぎていく感じ」をまず出している。その後のロングで、普通ではありえないような軟着陸を堂々と描写することで、「その偶然はもしかすると奇跡と呼べるものかもしれない」という方向へ気分を向かわせるようになっている。そしてこのゆったりとしたロングが、それまでの緊張感を開放しカタルシスを生み出している。

注目したいのは、このシーンでハナちゃんが完全に着地するところまでは描写されていない点。これは、そこまで描くと、「区切り」がつきすぎて「終わり」の印象が強く出すぎてしまうためではないだろうか。エピローグにもまだ二つの偶然が控えており、いわば余勢をかった状態でそのままエピローグへと進むために、ここではハナちゃんの着地ははっきりと描かなかったのだろう。

ともかくこうして本作は、幸福なエピローグへと到着し、エンディングを迎える。



●C-626

Tokyo Godfathers
STORYBOARD BOOK

APPENXID

【評論】元旦の空に天使が舞う

文：藤津亮太（アニメ評論家）
text by Ryota Fujitsu

目をつぶっていると
神様が見えた

うす目をあいたら
神様は見えなくなった

はっきりと目をあいて
神様は見えるか見えないか
それが宿題

（「宿題」　谷川俊太郎）

なにやら唐突に詩など記してみたが、実は『東京ゴッドファーザーズ』について考えていたところ、この詩をふいに思い出したのだ。この作品の何がきっかけで思い出したのか、それは自分でもよくわからない。しかし、改めて読んでみると、この詩はこの作品と、確かに深い関係にあることはすぐにわかった。『東京ゴッドファーザーズ』とはつまり、この「宿題」に映画という虚構でもって答えようとしている作品なのだ。まずはそう言い切ってみよう。

まずは基本に忠実に……

『東京ゴッドファーザーズ』は、今敏監督にとって３作目の長編アニメーション映画だ。前２作が、虚実の間を縦横に行き来する、いってしまえば仕掛けが前面に打ち出された映画だったのに対して、今回は、ずっとハートウォーミングな“普通の”映画になっている、ように見える。

だがそれは、もちろん表面的な印象に過ぎない。この作品もまた、仕掛けの映画であり、同時に虚構と現実の距離が非常に重要な作品である。ただし、その現れ方が、前２作とは大きく違っているだけだ。

前２作は、ともに虚実がダイナミックに混交していく様子が映画の中心にすえられている。まるでジェットコースターに乗っているかのように、目の前を「現実」と「虚構」がすり抜けていって、観客を一種の眩暈、酩酊のような感覚へと誘う。そして、それだけに「仕掛け」が存在していることがはっきりしていた。映画の作り手が観客を幻惑しようとする、その手つきがちゃんと見える作品だった。

『東京ゴッドファーザーズ』はそうではない。物語の語り口も、カメラワークも、カットのつなぎも至極オーソドックスだ（正直言うと、そのおかげで、絵コンテの解説は『千年女優』よりもずっと書きづらかった）。その場にあるものを、自然なスタイルで撮影（アニメだけど、さ）したかのような画面だから、あまり作り手の作為が目につかないのだ。

しかし、それは一種の詐術だ。今監督は本作について「ある意味、ご都合主義ともいえる物語だからこそ、これまで以上に背景に写実性を求めた」とインタビューで語っている。要する

に、今回の物語は、作りごとっぽい出来事をもっともらしく見せて観客をノセるために、その周囲を現実っぽい出来事で固めたということで、これは何も、背景美術に限った話ではない。オーソドックスな演出方法も、作りごとっぽい出来事をもっともらしく見せるための、テクニックの一つなのだ。

このことからもわかるように、本作に出てくる「虚構」と「現実」は、前２作のように別々のものではない。現実の上にぴったりと貼りつくように虚構(作りごと)が用意されているのが本作の特徴なのだ。だから、ちょっと見には、現実のほうに目が奪われ、ごく当たり前の映画にしか見えない。

たとえば「ビル顔」は、そのための仕掛けの一つで、本作の象徴のような存在だ。「ビル顔」とは、映画の随所に登場する、エアコンの室外機や明かりのついた窓によって形作られる大きな顔のことだ。緻密な描き込みによる背景が、見方を変えるときわめてマンガ的な表情を浮かべた顔に変化する。「写実的に描かれたビル」という「現実」の上に、「人の顔」という「虚構」が貼りつけられている、というわけだ。

前２作のように観客の前に「虚構」と「現実」の２種類がめまぐるしく並べられるのではなく、観客が一つの画面の中に「現実」と「虚構」を同時に発見する。それが本作の趣向だ。同時に発見されることによって「虚構」が「現実味」を帯びる、あるいは「現実」が「虚構性」を帯びる。この虚実皮膜の間に、本作の描きたかった「真実」が隠れているのである。

それにしても、気になるところが……

と、ここまでは監督の発言をベースに作品を考えた、いわば教科書通りの『東京ゴッドファーザーズ』論といえる。

だが、これだけではすまないのが本作だ。全編を見ると、どうも「現実」と「虚構」が一体となって一つの画面を作っているとは言いがたい場面かいくつか登場するのだ。

たとえばC-477とC-478。

ホームレス狩りに襲われたギンちゃんは、

せっせと貯めた福沢諭吉３枚を必死の思いで取り返したものの、傷つき路地裏に倒れてしまう。「死ぬ前に娘の清子に会いたかった」などと思うギンちゃんだったが、その時不思議なことが起こる。

「その時不思議な光がギンちゃんを包む。清らかな女性コーラスさえもF.I.（笑）」「倒れたギンちゃんなめて光の方向。天使を包む光に揺らぎ。なるべくこの世のものともならざる感じ。(中略)光に包まれて白いドレスをまとった美しい天使が芥溜めのような路地に立っている」(C-477、C-478のト書き)。

天使はギンちゃんに「私の魔法と救急車どっちが好き」と尋ねる。「救急車」と味もそっけもなく答えるギンちゃん。その瞬間、天使はだみ声で「まぁ！　失礼ね！」と怒り、天使を囲んでいた光は、ふっと消えてしまう。天使の正体はなんのことはない、パーティーのためにコスプレをしたオカマだったのだ。

ギンちゃんの生死がかかったシリアスなシーンだけれど、悲惨になったり、湿っぽくならないように、ギャグでその雰囲気が緩和されているのが本作らしいが、問題はそこではない。

もう一つ例をあげると、冒頭近く、３人の主人公が清子を拾う場面もそうだ。

「そこには玉のように光り輝く赤ん坊。盛大に泣き声を上げている」「驚きの顔を寄せ合って見つめる３人　※赤ん坊の光の照り返し、有りです」(C-61、C-62のト書き)。

予告編にも使われていたカットなので、強く印象に残っている人も多いだろう。ここでも本来ならば光を発することのない赤ん坊が、特に“アリバイ”もなく光を発している。しかも、その光は単に清子から比喩として発せられるだけでなく、ちゃんと３人の顔に影を落としているのである。

ここでさっきから気にしているのは、清子あるいはオカマの天使から発せられている「光」についてだ。これはどうもおかしい。

先に見た「ビル顔」では、目はエアコンの室外機、ハナは通風口、口は窓……といった具合で、「現実」の要素と「虚構」の要素は密接に関係があった。ところが、この光には何の根拠もない。何かの光源——たとえば、自動車のヘッドライトや街灯など——によって清子やオカマが神々しく見えた、というようなアリバイは存在しないのだ。ここにこんな光があるなんて、ありえないことなのだ。

もちろんこれが一種のマンガ的表現であろうことはすぐに想像がつく。しかし、同時になんの根拠もない光を写実的な画面の中に描き入れてしまうという行為は、いささかこの映画を貫くルール違反に感じられなくもない。

ということは、もう一つ何かルールがある、ということではなかろうか？

そこで冒頭の谷川俊太郎の詩だ。「神様」とい

うのを「現実に根拠を持たない虚構」、つまり今問題にしている「光」だと考えてみよう。

「目をつぶっていると／神様が見えた」。

目をつぶっている、とは「現実」を見ずに、想像の中だけに生きている状態だ。その状態であれば「現実に根拠を持たない虚構」は当然ながら存在しうる。すべては想像の中の出来事だから、なんでもありに決まっている。

たとえばC-449とC-450A。ミユキは夢の中で、なぜか自分の母親として登場したハナちゃんから清子を受け取る。すると清子が光を放ち始め、さらに背中の天使の羽根が静かに羽ばたく……。このシーンはまさに「目をつぶっていると　神様が見えた」というシーンだ。

しかし、少しでも現実が姿を見せると、「現実に根拠を持たない虚構」はたちまち存在できなくなってしまう。これがつまり「うす目をあいたら／神様は見えなくなった」ということになる。

この詩のおもしろいところは、「目をはっきりあけたら、神様が見えなくなった／うす目をあけたら、神様が見えるかどうか」とはなっていないところだ。「目をつぶっている状態」とは真逆の「目を開いている状態」であるにもかかわらず、「神様が見えるかどうか」を確かめようとする。一連、二連からの流れからすると矛盾しているようにも感じられるが、そこにこそ、この問いかけの意図が感じられる。現実の中にあって本当に「神様」はいるのだろうか、と。

ここで思い出されるのが、今監督の発言だ。今監督は本作の狙いの一つとして「合理主義においやられてしまった奇跡と偶然の健全な回復」を挙げていた。これはつまり、「目をひらいて」現実の中で、「神様が見えるか見えないか」を試す行為ということではないだろうか。

最後に、ちょっと大胆な意見……

では、本作で回復が目論まれた「奇跡と偶然」とはいったいなんだったのだろうか？

落ちてくるペンキや交通事故から知らず知らずのうちに身をかわしていること？　偶然見かけた古新聞に家族からのメッセージが書かれていること？　それとももらった宝くじが大当た

りをしていること？

これらは確かに「偶然」ではあるがどれも「奇跡」というには物足りない。本作のあちこちで繰り広げられる「ご都合主義」は、「奇跡」ではなく、「奇跡的」と形容されるべきものだろう。「奇跡的」と「奇跡」はまったく意味が違う。「奇跡的」というのは要するに、とても低い確率の出来事ということだ。そしてどんなに低い確率であっても、それは必ず現実に準拠していて、その枠組みを超えてしまうことはない。

しかし「奇跡」は違う。「奇跡」は現実の枠組みを易々と超えてしまうからこそ「奇跡」なのだ。それは「奇跡」の老舗、イエス・キリストの生涯を見てもわかるだろう。「絶対にありえないこと」こそが「奇跡」なのだ。

本作で描かれた「絶対にありえないこと」とはつまりなになのか。それは、突如として人が光を発する、ということではないだろうか。現実の世界の中、ふいに光があたりを照らす２つの場面がひっかかるのは、そえれが「奇跡」だからではないだろうか。

現実とも、それに従った形の虚構とも関係なく、まったくなんの理由もないところに突如として現れる奇跡の光。この光は、ただの光ではなく、さらに一つの事実を示している。

それは、「清子は天使である」ということだ。

間違えないでほしい。清子は「天使のような」赤ちゃんだ、といいたいわけではない。「天使のような」と「天使」は、「奇跡的」と「奇跡」ほども違う。清子は天使そのものなのだ。ばかばかしい思い込みかもしれないが、こうした状況を踏まえていくと、そう思えてならない。

ミユキの夢の中を含む３つの場面は、「清子は天使である。天使は光り周囲を照らすものである」という、何の根拠もないありえないこと――つまり「奇跡」――を、それとなく映画の中に忍び込ませ、観客にほのめかすための、“伏線”だったのではないだろうか。そして、この３つの場面でほのめかされていた「清子＝天使」がついに現実の空間の中で描かれる瞬間がやってくる。それが、クライマックスのビル屋上のシーンだ。

宙に投げ出された清子を助けるため、屋上から身を翻したハナちゃん。すんでのところで清子を抱え、垂れ幕のバーになんとかつかまるが、ロープがちぎれそのまま地上へと落下してしまう。その時、信じられないような突風が、垂れ幕を吹き上げる。垂れ幕とともに風に持ち上げられたハナちゃんと清子は、やはてふわりと地上に着陸する。この落下シーンこそ、本作の中で描かれてきた「奇跡的出来事」と、わずかにほのめかされていた「奇跡」が一つに重ねあわされ、より大きな一つの奇跡となる。

この落下の最中、清子はアップにならない。だがしかし、この場面には天使の条件である「羽根」と「光」が、ついに現実のものに置き換えられて登場している。「羽根」とは突風をはらんだ垂れ幕だ。そして「光」は、ビルの谷間の向こうから現れてこの世界全体を照らす朝日だ。アップこそないが、この場面では、世界のものが清子であり天使となって、ハナちゃんを墜落させまいと「奇跡」を起こしたようにすら感じられる。

ここまでくれば、夜の街に清子の声が響いて、ハナちゃん、ギンちゃん、ミユキを導いたことも、幸子が飛び降りようとした瞬間に清子がかすかにささやいたことも、みな納得がいく。なにしろ清子は天使なのだ。

朝日が舞い上がった粉雪に反射し、その中を清子を抱いたハナちゃんが静かに降りてくる。一つの奇跡が映像として定着されたこの瞬間、本作品は「はっきりと目をあいて／神様は見えるか見えないか／それが宿題」という詩人の問いかけに、映像の力でもって一つの回答をはっきりと答えていることがわかる。

この映画のタイトルに「GOD」の３文字が含まれていることすら、なんだか意味ありげに思えてくる幕切れだ。

TOKYO GODFATHERS
STORYBOARD BOOK

東京ゴッドファーザーズ アニメーションの世界

ANIMATION WORLD OF "TOKYO GODFATHERS"

取材 構成 文・氷川竜介
interview & text by Ryusuke Hikawa

ディテールに満ちた東京の実景をバックに、存在感あるキャラクターたちがユーモラスに表情を変化させ、豊かな心情を伝える——以前にも増して作画による面白さの比重を高めた映画『東京ゴッドファーザーズ』には、日本屈指のアニメーターが集まってきた。キャラクターづくりからの中核となった小西賢一、ジブリ作品で作画監督をつとめ今 敏監督作品に興味を持って参加した安藤雅司、名匠たちのハイクオリティ・アニメ作品を底支えしている原画マン井上俊之ら、スーパー・アニメーターたちの目には、作品の魅力はどう映ったのだろうか？　そしてこの作品世界を演出するための絵コンテは、どんな役割を果たしたのか？　その秘密が、いま解き明かされる…。

小西賢一　Kenichi Konishi
1968年生まれ。1989年にスタジオジブリへ研修第1期生として入社。1999年に同社を退社し、以後フリーとして活躍。主な作品歴は、『総天然色漫画映画 平成狸合戦ぽんぽこ』(94)、『耳をすませば』(95)、『もののけ姫』(97)、『千と千尋の神隠し』(01)、『イノセンス』(04)(以上、原画)。『ホーホケキョ となりの山田くん』(00)、『千年女優』(02)(以上、作画監督)。

小西賢一

キャラクターデザイン
作画監督

Tokyo Godfathers Storyboard Book——Interview

2～3枚だけ崩すと、動きのやわらかさや伸びやかさにつながるんです

(今監督との出会い ………………………………)

——今監督との最初の出会いは、どういう経緯でしたか？

小西　そうですね。『パーフェクトブルー』の作監をされた濱洲英喜(★01)さんから誘っていただいたのがきっかけです。僕の方も『ジョジョの奇妙な冒険』(★02)などで今さんには注目してましたから、チャンスがあるんなら是非ということで参加させていただきました。

——今回は、メインで担当されていますが。

小西　『千年女優』のそうそうたる作画陣の中で、次に声をかけていただくのはすごいことでして、嬉しかったですね。社員としてジブリにいた後、外に出て細かい仕事をいくつかやって、そろそろまた大きな作品をやってみたい気持ち

★01——濱洲英喜　アニメーター。東映動画第1期研修生として入社後、日米合作アニメ『ダンジョン・アンド・ドラゴンズ』で初原画。代表作は『遠い海から来たCOO』(作監補)、『MEMORIES』(原画)、『GHOST IN THE SHELL —攻殻機動隊—』(原画)、『るろうに剣心』(キャラクターデザイン)、『青の6号』(原画)、『ホーホケキョ となりの山田くん』(原画)、『ギブリーズ　episode 2』(原画)、今 監督とは『パーフェクトブルー』(作画監督)、『千年女優』(共同作画監督・原画)以来、3作目。

★02——『ジョジョの奇妙な冒険』(1993年／北久保弘之監

だった時期でしたから、タイミング的にもバッチリで、こんなチャンスそうそうない、これはやるしかないと思いました。
——ジブリ作品と、今監督のタッチはぜんぜん違うのではないでしょうか。
小西　それは作画の動かし方から絵柄まで方向性は違うんですが、僕はその間に『人狼』の原画(★03)を担当しているんです。そこで自分は意外に向いているかもという発見があったんですね。ジブリ作品は、「気持ちよければいい」という理詰めじゃきかない部分が多々ありまして、非常に難しいところもあるんです。逆に『人狼』や今さんの作品は立体的にしっかりしてる絵で、嘘があまりないわけです。芝居をつけるにしても、実写的な思考が参考になるし、技術的には難しいのですけど、運動としてみていくときにわかりやすいんですね。自分ってわりと理詰めなところがあって、意外とこっちの方が合ってたりすると思ったんです。『東京ゴッドファーザーズ』(以下、『東京ゴッド』)に関しては、自分の中ではそういう理詰めの部分と、ジブリ的というか、細かいことは気にせずにやるっていうスタイルとを、うまくバランス取ってやったつもりです。

(キャラクターの崩し……………………)

——それはキャラクターの顔を崩してみるということなどになって現れているわけですか。
小西　そうですね。今回はキャラが伸び縮みしても良い(★04)とか、デフォルメしても構わないってことも前提としてありまして、それは自分の中にはジブリで培った感覚的なものしかないので、そこら辺を加えつつ、基本はリアル志向で行こうって感じでしょうか。
——それはキャラクターを固めていく段階ですでに話し合われたんでしょうか。
小西　いや、そこまで突き詰めた話し合いはありませんでしたね。僕としては今さんのこれまでの作品を見てるわけですから、その延長線上で、プラスアルファとしてデフォルメとかそういう部分について考えたという感じです。
——キャラクター設定上も、崩しについては細かくは指定されていませんね。
小西　キャラ表段階だと手探り状態なんです。結局、崩した絵は動きの中でどう使うかという問題があるんです。たとえば動きの中で２〜３枚だけ崩したりすると、一瞬だけの残像的な効果が出て、動きのやわらかさや伸びやかさにつながる部分があるんです。もちろん表情としてコミカルな絵を利用する部分も多々あったと思うんですが、実際には作業に入ってから原画マンの方々が動きを試行錯誤してくださる中で、できあがったという感じですね。結局、今さんの絵コンテがキチッとしているので、描く人にしてみれば、キャラ表よりも絵コンテの絵が土台として重視されていくんです。ですから、キャラ表はあくまでも参考程度なんですよね。土台作りは常に今さんがしているわけです。

(キャラクターづくりについて……………)

——今回、キャラクターを煮詰めるにあたって

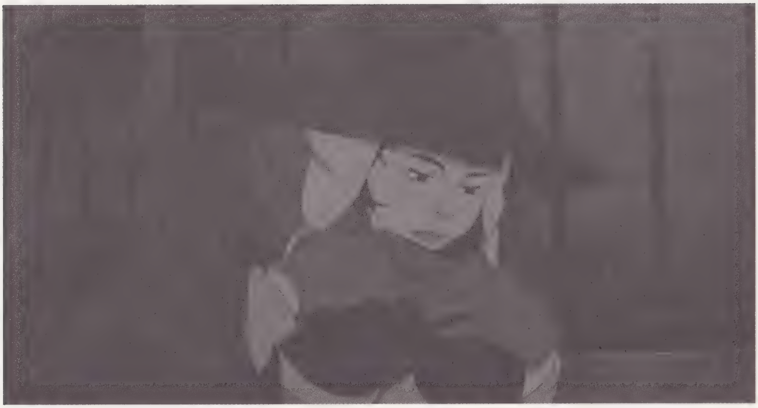
督)　少年ジャンプの人気マンガのビデオアニメ化で、今 敏の初演出作品は、シリーズ第５話。全6話シリーズの最終回直前、壮絶な超能力戦が展開するエピソード。
★03——『人狼 JIN-ROH』(2001年／沖浦啓之監督)　舞台は第2次世界大戦終結十数年後、高度経済成長期にあり、民衆運動と機動隊の衝突が繰り返される昭和の日本。原作・脚本を担当した押井守の実写監督作品『紅い眼鏡』『ケルベロス』に登場する公安直属特機部隊ケルベロスの成立過程を背景に、特機所属の青年と彼らと敵対する立場にある都市ゲリラの女性との交流が描かれる。小西が担当したのは、クライマックスの一部、辺見が水の流れる坂を滑り落ちるところ。
★04——キャラが伸び縮みしても良い　もともとディズニーなどフルアニメーションの流れにある作法では、「スクオッシュ＆ストレッチ」という動きと動きの転換点に、ゴムのような潰しと伸びを入れて誇張するという考え方が根底にある。『東京ゴッドファーザーズ』の作画は、リアル風味のキャラクターがそういうデフォルメを許容するというところから始まった。

は、どのように進められましたか。
小西　主役の３人に関しては、かなり具体的な監督の絵がありました。色もついてましたし、実にいいキャラなんですよ。でも、それだと僕が作監するときにそっくりに描けないですから、僕の方で試行錯誤したという感じです。他のキャラクターに関しては、ほとんど今さんベースで、絵コンテ優先みたいな感じでしたね。
——作業をしていく中で、キャラになにか変化はありましたか？
小西　たとえばミユキは、顔の造作はかわいくないと思うんですが、芝居をして動いてかわいいキャラクターを想定してたと思うんです。実際描いてみると、やっぱりかわいくしちゃうんですよね。そんな風に「このキャラクターはこうです」ってものを提示していくのが、前半部分だったと思うんです。後半に行くにしたがってストーリー重視になっていくので、シーンに応じてキャラクターが変化してしまっても、もう気にならないんですね。その辺は、確信的に平気だと思いながらやってました。
——ホームレスの着ぶくれした姿は、作画的には非常に珍しいケースかと思うんですが。
小西　それは実はこの作品で一番大事なところで、何枚重ね着しても、実際は意外とぺったりしていたりするものなんですよ。「絵としての着ぶくれ感」を出すようにと指示されましたので、常に意識してました。もちろんごまかしがきく部分もありますが、もともと嘘がつけない絵柄ですし、どうしても描きにくいんですよね。動かすときに色んな服が見えるから、線が増えて大変ですし、動画では色分けもしなければいけないので、面倒になる一方なんです。その上、今さんのは、中身の人間を想定して描いている(★05)んですよ(笑)。そうなると、ごまかすわけにはいかないですから。
——参考用のコスプレ(★06)には立ち会われたんですか？
小西　撮影した側に僕もいるんです。でも、演じたくはなかったですよ。誘われたらどうしようかと思ってたくらいで(笑)。あれは資料としてすごく助かりました。頭の中から出てくるものには限りがあるし、マンネリ化しちゃうんです。写真やビデオのままやるという意味ではなく、受ける印象や気づくもの、情報が多いわけで、すごくヒントになるんですよね。

(作画監督作業について ……………………)

——実際の作画段階で手のかかったのは、どんなところでしょう。
小西　今さん自身がものすごく描ける人ですから、同じ絵が描けない苦労につきますね。絵描きとして、差がわかるんです。自分もそれに食らいついていかなきゃいけないので、絶えず悩み続けてるんですよね。もちろん選んでやってるから、それも勉強なんですけど。
——原画を修正する上で、何か方針のようなものはありましたか？
小西　絵柄については「これはちょっと違うな」というものは修正しましたし、動きに関しては、

★05——中身の人間を想定して描いている　原画作業においても、着ぶくれの中身を想定して描かれている。596ページ参照。
★06——コスプレ　作画作業に先立ち、今監督以下、今夫人、豊田プロデューサーらがそれぞれメインキャラクターの衣装を着てモデルとなり、作画参考用にビデオやデジタルカメラの撮影を行った。監督は長身なので、もちろんハナ役(映像特典：オリジナル・メイキング“Unexpected Tours”参照)。



すごく幅を持って見てましたね。原画マンが上げてくれる物をかなり活かそうという意識で見たので、あまりストレスは感じませんでした。逆に芝居として、動きとして足りないときに、自分がちょっと描き足すことが多かったですね。原画って動きのポイントに描くんですけど、原画と原画の間にも原画を作れたりするんですよ。そうやって原画枚数を増やすと、単調な動きが複雑というか、中身の濃いものになっていく。芝居がこぢんまりしているなと思ったときや、動きを大きくしたり膨らましたいとき、動きの幅を広げようと原画を足しましたね。

——豪華な作画陣ですが、原画を見て驚かれたことは？

小西　やはり大塚伸治(★07)さんの段ボールハウス内のハナちゃんの芝居ですね。自分が想像してたのといい意味でズレがあって、「こんなになるんだ」って驚きました。すごく形になっていて、「これぞハナちゃん」という感じだったんです。あと濱洲英喜さんの原画は、型にとらわれてないところがあるので、上がってくるたびに新しい驚きがありました。見るたびに笑ってしまう、今度はこんなことしてるーっとか、そういう面白さがある原画でした。

——具体的なシーンとしては？

小西　冒頭のゴミ捨て場のシーンでギンちゃんがミユキの頭をペンペン叩くところや、タクシー運転手にお金をまけさせる長回しのカット、ミユキが電話ボックスで嗚咽するシーンもそうですね。原画マンは上手い人だらけなので、みんな感心しながら見てました。きりがないし、上げない方に失礼かもしれないですし……。

★07——大塚伸治　アニメーター。出崎統率いる〈あんなぷる〉で『SPACE ADVENTURE コブラ』の原画などを担当後、『天空の城ラピュタ』からスタジオジブリ作品に参加。『魔女の宅急便』作画（監督）を担当、『平成狸合戦ぽんぽこ』では作画監督の他にイメージ・ビルディング、キャラクターデザインを手がける。『おもひでぽろぽろ』、『もののけ姫』ほかジブリ作品の大半に参加している。また、押井守監督の『天使のたまご』、『トワイライトQ迷宮物件 FILE-538』や沖浦啓之監督『人狼 JIN-ROH』、鶴巻和哉監督の『フリクリ』など幅広い作品に参加している。骨格のしっかりしたデッサンの力と、キャラクターがどこか破天荒な踏み外し方をしても許せるような、作画の魅力の両面を兼ね備えたアニメーターである。

──特にこれは、みたいなところがあれば。
小西　今回初めて直に仕事を見せていただいた本間(嘉一★08)さんの絵には驚きましたね。動きもそうですが、あまりに絵柄がザックリしていて、ものすごい迫力だったので。最近の原画は、まるで動画のようにきれいな線で緻密に描いてるという徴候があるんですが、清書の一段前だろうって思うくらいラフなんです。自分としてはすごく刺激になりました。
──シーンとしてはどの辺ですか？
小西　コンビニの中で酔っぱらいが絡んでくるところとか、幸子が自殺しようとして高架を飛び降りて駆けてくシーンなどがそうですね。職人的というよりは、芸術家肌というか、描いてる絵に醸し出されているもの、絵から受けるものに、驚いたんですよね。すごくいい絵を一杯描いてくれてる。そのままもらったりすることもありました。

(完成品としての感想 …………………………)

──初号フィルムをご覧になったときは、どんなご感想でしたか？
小西　一番最初は動きすぎかなと。うるさすぎっていうか、息つく暇がない(笑)。もう少しメリハリがあった方がいいのかなって、一番最初は思ってしまったんですね。動きを良くしようと思ってやった結果でもあるし、上手い原画マンの人が一杯やってくれてるので、当たり前といえば当たり前なんですが、全体のバランスとしてはどうなんだろうって。見てるうちに、バタバタしてて、これはこれで楽しくていい作品だなあと思えるようになりましたけど。
──チェック作業をされていたときには、動きすぎとは思われなかった？
小西　全体のバランスって、なかなかわからないものなんですよ。でも、ラッシュは面白かったですね。普通、楽なカットから手をつけますから、最初は動かないカットも意外とあって、なんだか物足りないなと思うのが普通なんです。でも、『東京ゴッド』のラッシュは最初から最後まで面白かったですね。かならず面白いカットが入って笑っちゃったりするので、それも普通とは違っていたかもしれませんね。
──色がついて印象の変わったことは？
小西　今さん自ら撮出し(撮影に出すための指定とチェック)をされてますから、BG（背景）とか色とか、画面処理がどうなるか施した効果を見て感心するばかりでした。今まで僕が見てきた作品だと、ラッシュで見てがっかりすることの方が多いんです。ところがバランスが取れてて、画面としてすごくいい感じになってるんですよね。想像以上で、同じ動きでもよく見えたりするので、喜んじゃいますよね(笑)。ありがたかったです。
──撮出しの効果は、そんなにあるんですか？
小西　やはり絵を描く人だし、自分の画面を作ろうとしてる人がやってる訳だから、ストレートなんですよ。他人に言葉でイメージを伝えるんじゃなくて、自分のイメージに近づける作業を、全てをわかってる監督自らが直接、絵で指

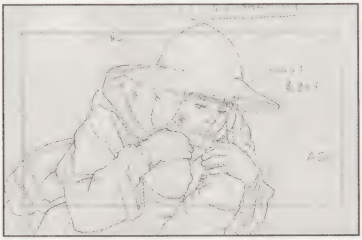
★08──本間嘉一　アニメーター。マッドハウス作品では、『MASTER KEATON』(第1話作画監督／高坂希太郎と共同)や『メトロポリス』で活躍する原画マン。

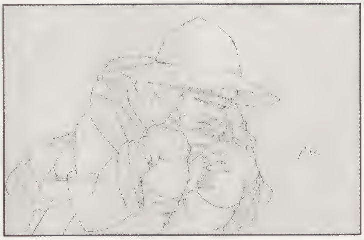
示できるっていうのは大きいと思うんですね。
——作画する側として安心できる？
小西　うん、安心できるっていうか、自分の思ってる以上になってくれるから期待以上ですよね。ホントに何度、心の中で「ありがとう」と言ったことか。

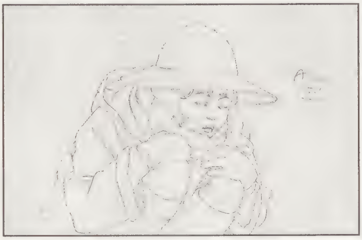
（絵コンテの密度と芝居の関係 ……………………）

——今監督の絵コンテは、どんどん密度が高くなっていますよね。具体的にコマ数も割いてわかりやすく描かれてるので、その辺は作画の上でも指針になったのかなと思いましたが。
小西　芝居って間というか、動きをどう繋ぐかというのがすごく重要なんです。今さんとしても、絵コンテのままやってくれというのではなく、これをベースに膨らませてくださいと言ってるんだと思うんですね。だから、長回しの芝居というときには、それなりのコマ数を描いてないと、アニメーターの方としても手がかりがなさ過ぎて外しちゃうんです。芝居自体は難しいけど、助かりましたね。
——迷いがなかったという感じですか。
小西　そうですね。方向づけがしやすいので、あとはどう膨らまそうとか、この絵とこの絵の間はどういう動きで繋ごうか、とかに集中できて。それはそれで、難しいことは難しいんですけど。
——小西さん自身として、手応えみたいなものはありましたか？
小西　手応えはあります。リアルって言われますが、動きとか芝居にしても実写さながらの動きかっていうとそうでもなく。あまり実写的すぎると、窮屈になってしまうんですね。緊張感が必要な作品はそれでいいんだけど、この作品はもっと幅があるというか、許容範囲の広さがある。懐が広いっていうかね、楽しくやんなきゃいけないような気がしたんですね。
——今回の現場、お仕事は楽しかったですか？
小西　絵を描いてる分には、あまりストレスはかからなかったです。主人公が常に歯を食いしばってたりする作品だと、描いてる方も疲れてきちゃうんですよ。その点、主人公たちも明るいし、三者三様でもあったし、シリアスなシーンも描ければバカバカしいシーンも描けるという意味で、アニメーターとしては発散しやすかったですね。スタッフの人たちにも楽しかったって人は多いと思いますが、僕も楽しかったです。
——ちなみに、ご友人とかご家族でご覧になった方の感想を聞かれたことありますか?。
小西　親戚も見てくれてますけど、面白かったのかつまらなかったのか、ちゃんと答えてくれなくて(笑)。あ、ウチの奥さんは、すごく良かったみたいでしたね。そこら辺でも満足させてくれる、終わった後まで嬉しい作品でしたね。
——今後のご予定などお聞かせいただけますか。
小西　劇場の『ドラえもん のび太のワンニャン時空伝』と、ジブリの『ハウルの動く城』をやってます。それ以降は未定ですね。とりあえず『ハウル』が……大変。
——どうもありがとうございました。
【2004年2月2日　東京・南阿佐ヶ谷マッドハウス分室にて】

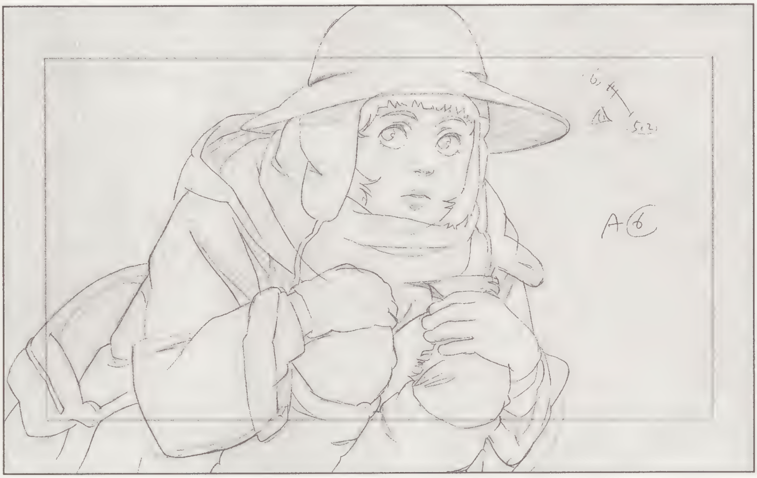
C-30 初期カットにおけるキャラクターの印象づけ



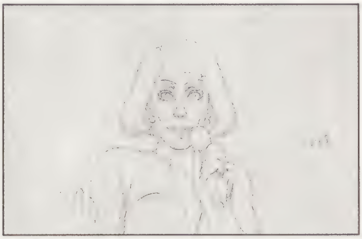


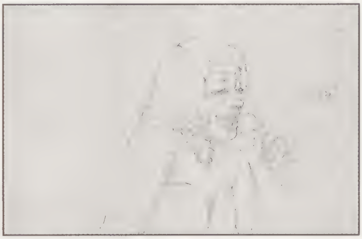


★ビルの屋上で寒さに膝をかかえ、鼻をすすりあげるミユキ。一瞬、顔をしかめる絵が入ることで、いわゆるアニメ的美少女キャラとはひと味違うキャラクターであることを印象づけている。一連の表情は、どちらかというと直前で唾を通行人に当てていた小憎らしい性格を連想させるものだが、最後の一枚でふと見上げた瞬間のかわいらしさを描いている。こういった多面的な変化を、映画の流れの中でとらえて原画に織り込むことで、演技に厚みが生まれるのである。数少ない小西賢一自らの原画担当カットでもある（レイアウト・小西賢一／原画・小西賢一）。



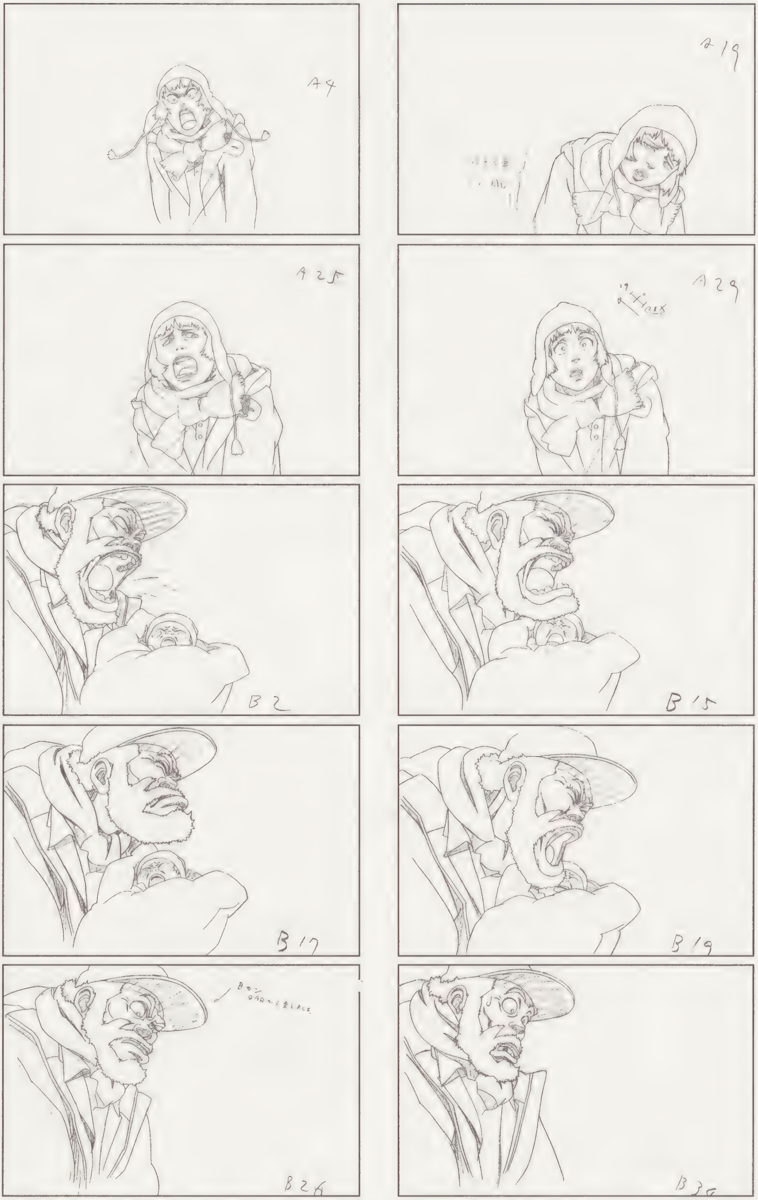
C-505　華やかな性格のにじみ出る演技





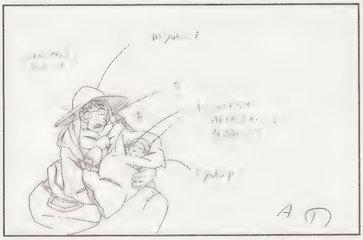
★エンジェル・タワーの人気者だったころのハナちゃんの回想。ホームレス状態のときと違って、栄養状態も良く化粧や衣装も艶やかだったことが一目瞭然な原画である。歌の途中で微妙にグラスを傾け、楽しそうに内面の華やかさを発散させている。完成画面では色彩や光の派手さもあって、作中のハイライトを思わせるカットに仕上がった。同時に濃いめのメイク、ちょっといかつい肩や肘回りなど、ドラッグ・クイーンらしさも描かれていて、ハナちゃんが内面で持っている性格の多彩さがよく現れている（レイアウト・鈴木美千代／原画・鈴木美千代／修正原画・小西賢一）。

C-97 作画の方向性を決定づけた百面相



★制作の初期段階で描かれた大塚伸治による大きく顔を崩しながら演技する原画の一例。"リアル系"と言われることの多い、今 敏監督のキャラクターを、柔軟かつ大振りに動かして感情の喜怒哀楽を盛り込み、3人それぞれの性格づけをうまく反映させている。特に注目して欲しいのは、決して無軌道に崩しているわけではないことだ。ギンちゃんの口の中やハナちゃんの顎を見れば顕著なように、骨格や立体感を正確にとらえる作法のまま、大きなデフォルメをかけている。これが原画マンたちを驚かせ、絵コンテから膨らませる一種の好例にもなっていった(レイアウト・大塚伸治/原画・大塚伸治)。

C-672 仮想レンズの歪みによる感情表現



★原画マン大塚伸治の活躍は、表情の崩しだけに留まらない。病院でギンちゃんをののしるハナちゃんというこのカットでは、あとでお芝居だったという落差を強調するためか、異常なまでのハイテンションの怒りが描写されている。怒鳴るモーションとともに顔自体が大きく迫ってくるという表現は、空間すら歪ませる怒りの大きさ、という表現に昇華しているわけだ。これは一種の超広角（魚眼）レンズ的ということもできるが、少し動いただけで表情のみがこんなに大きく強調されるレンズは実在しないわけで、手描きの技のみが成しえる歪曲といえよう（レイアウト・大塚伸治／原画・大塚伸治）。

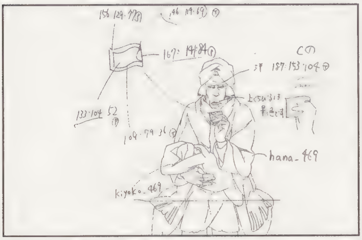
参考に描かれたミユキの身体の中身
(修正原画・小西賢一)

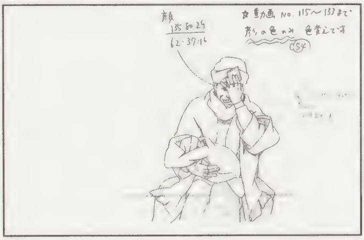
インタビュー関連ページ
586ページ参照

C-50 思わず笑いを誘う濃密な演技

★ゴミ捨て場で激しくもみ合うギンちゃんとミユキ。圧倒的に優位なギンちゃんは最初は弄んでいるが、いろんな逆襲を受けてしまうという流れのカットだ。濱洲英喜の原画は緻密かつ執拗にその変遷を追っていき、しかも噛みつきを強調して2人とも怪獣のような顔に瞬間的に変貌するなど、笑えるものに仕上がっている。このカットでは、上図のように演技の基礎的な段取りとなる部分にラフ原画が何枚も描かれ、作画監督との確認をした上で原画作業に入っており、その分、盛り込まれた芝居の要素はさらに濃密さを増している(レイアウト・濱洲英喜/原画・濱洲英喜)。

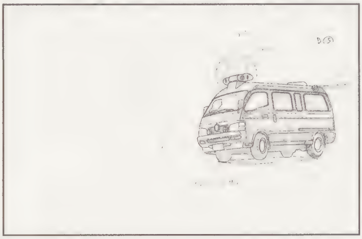
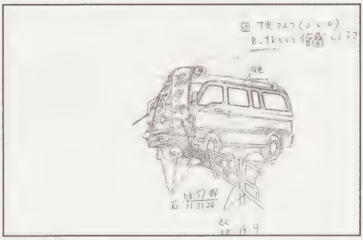
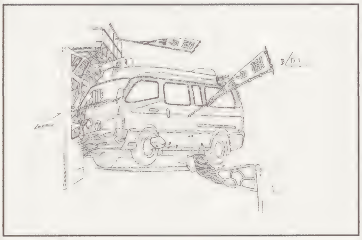
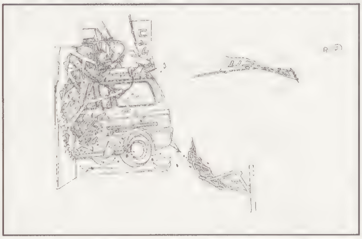
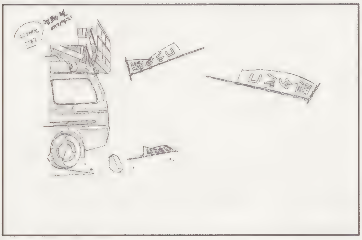
C-469　一世一代の演技を大爆笑ものに

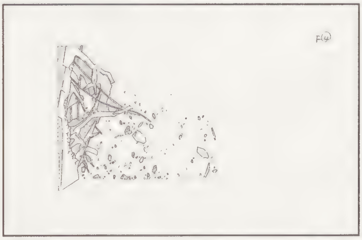
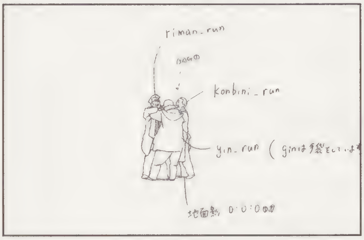




★ミユキ奪還のためにタクシーを動かしまくったあげく、ついつい虎の子の１万円札をオーバーしてしまったハナちゃん。自分からは言い出せないので、一世一代の演技をして、運転手の方から自主的に「まける」と口に出させようとするカット。絵コンテでは４コマでちょっと運転手の顔マネをする程度だが、原画では困り切った表情からの演技途中で、完全に変身（？）してしまうなど、アニメならではの表現を取り込んで、かなりエスカレートさせている。これもまた、原画マン濱洲英喜ならではのセンスで膨らませた部分である（レイアウト・濱洲英喜／原画・濱洲英喜）。

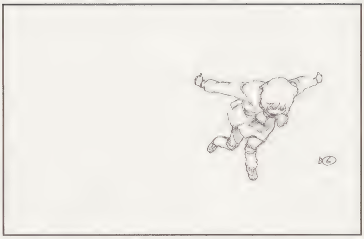
C-626　滑らかに飛び込んでくる救急車

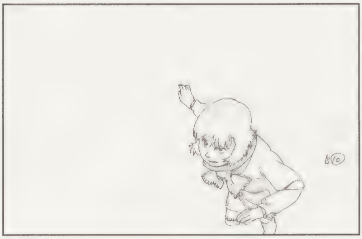






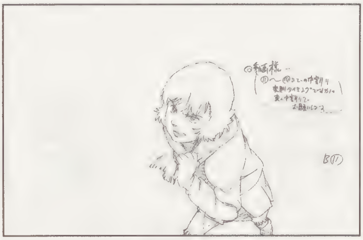



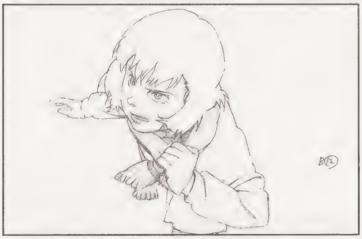
★酔っぱらいともみ合ううちに、コンビニへ救急車が飛び込んでしまい、運良く事故を回避できた3人組。このカットでは、意外な方向から救急車が出現してガードレールを破り、大事故を起こす。車両にそれほどデフォルメが成されているわけではないが、非常に滑らかに飛び込み、煙も妙に粘っこく現れて、どことなくユーモラスな表現になっている。大惨事的に描かれていないからこそ、次の救急隊員のボケが生きてくるわけだ。短い瞬間の中でも、救急車の緊急ライトやハザードなどの光が細かく指定されていて、厚みのあるカットに仕上がっている（レイアウト・濱洲英喜／原画・濱洲英喜）。

C-848　遠近感を応用した迫る心情

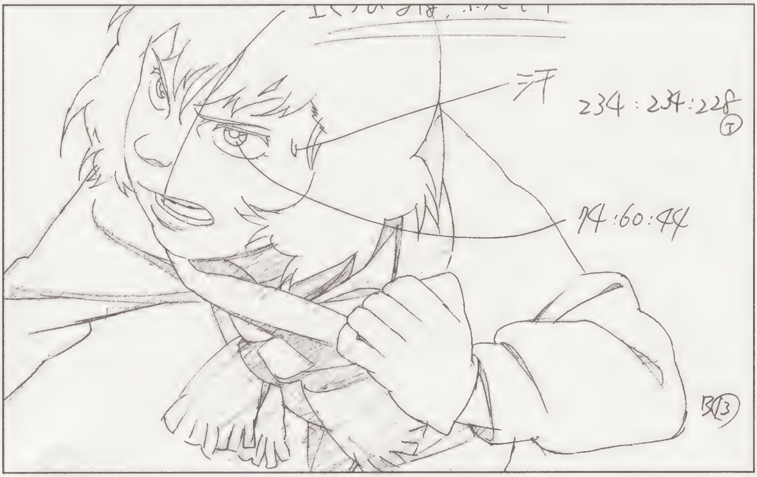








★クライマックスで、幸子を追って屋上への階段を昇り詰めるミユキ。立体的に構成された空間の中を、体力を消耗しつつも必死で走りながら昇る演技から、ミユキの心情がよく伝わってくる。手すりをうまく使ったポーズや、よろめくアクションを入れることで、動悸の早さが伝わってくるかのようだ。最後に画面に迫るミユキのアップになった後、ショールをはぎとって画面全体を流れていく。この「走る→脱ぐ」という演技が、原画マン本田 雄が作画監督を担当した前作『千年女優』を、そこはかとなく連想させる(レイアウト・本田 雄／原画・本田 雄)。



井上俊之　Toshiyuki Inoue
1961年生まれ。大阪府出身。専門学校卒業後、スタジオジュニオを経て現在フリー。主な作品に、『AKIRA』(88)、『魔女の宅急便』(89)、『スチームボーイ』(04)、『イノセンス』(04)(以上、原画)、『MEMORIES』「Episode 1 彼女の想いで」(95)(作画監督)、『BLOOD THE LAST VAMPIRE』(00)(作画監督協力・原画)、『人狼 JIN-ROH』(01)(副作画監督・原画)。『パルムの樹』(02)(キャラクターデザイン・原画)など。2004年2月から放送された『妄想代理人』(全13話、原作・総監督：今 敏)に原画で参加している。

井上俊之

作画監督
原画

Tokyo Godfathers Storyboards Book——Interview

達成できたと思ったとたん、高いハードルが見えて来たんですね

(合理化された絵コンテ ………………………………)

——井上さんは劇場アニメに多数参加されていますが、『東京ゴッドファーザーズ』(以下、『東京ゴッド』)と他作品に違いがあるとすれば、どういう部分でしょうか？

井上　明らかに突出してるのは、何といっても監督の画面作りの能力です。レイアウトマンとして長くやられて業界でも随一の腕前(★01)なので、その画面構成能力の高さが、映画作りにダイレクトに反映されてると思います。

——特に絵コンテに関して気づかれたことがあれば、お聞きしたいのですが。

井上　コンテを受け取ったときの印象はですね、「いよいよここまで来たか」っていう……このままレイアウトとして使うつもりだという

★01——今 敏がレイアウトで参加した作品は、『老人Z』、『走れメロス』、『機動警察パトレイバー2 the Movie』、『MEMORIES　彼女の想いで』など。多くは美術設定の仕事と兼務である。ちょうど90年代に入って、レイアウトをクオリティ・コントロールの中枢とする考え方が流布された時期にあって、そのレイアウトの絶妙さや空間ごと存在感をつくり出す能力は、高く評価された。

のが見て取れたんです。結局、今さんが選んだもっとも合理的な方法ということですよね。
——どの辺を合理化したという感じですか？
井上　以前の作品だと、作画打ち合わせをして、原画マンがコンテを元に新たにレイアウトを描き起こして、今さんがレイアウトチェックの段階で修正を加えたり、描き直したりという作業だったんです。劇場作品なのでそれなりに名うてのスタッフを集めても、ことレイアウトに関しては、今さんの要求するレベルに応えられる人が……1割いるかいないかってとこでしょうね。自分もレイアウト作業が苦手なので、今さんの要求に応えるのがまず第一関門ですよ。
——難易度はどの辺にあるのでしょうか？
井上　レイアウトは完成画面を決定づける作業で、特に劇場作品では構図、空間作りっていう点で画面構成の6〜7割はレイアウトで決まるような大変な作業なんですね。もちろん美術でもディテールアップとか整理とかフォローしているとは思うんですが、まず2次元の紙の中に3次元の空間と感じさせるものを作りこまないといけない。それ自体が相当難しい上に、演出の要求する画面の構図、つまり演出的な要素を盛り込まないといけない。どっちが欠けてもダメなんです。なおかつ作画する上での処理的なことも決めていけないといけない。すごく複雑で難しい作業なんです。
——それが今回のコンテの場合、ある程度先に決め込まれてる？
井上　そうです。従来のレイアウトでやってた作業の9割9分は、コンテ段階でできてしまってるんです。まず絵の精度が高いし、なによりキャラクターの芝居と背景原図部分を分けて描いてありますよね。キャラクターが大きく動いたりする場合は、見え隠れする背景部分は別紙に描いて、それが背景原図になるからなんですね。こういう作業をしていることからして、明らかにこれはコンテの絵を拡大し、そのままレイアウトとして使おうっていう意識があるってことなんです。

(楽しそうな原画を横目で見ながら…………)

——今回の井上さんのご担当シーンは？
井上　まず、クライマックスの3人で追いかけっこするところです。それから追加でビル屋上のシーンの半分くらい原画をやり、作画監督としては、物理的に大変そうだったパーティ会場のシーン、ビルの屋上シーンをまとめる形でやりました。他にもつまみ食いのようにあちこち手伝っています。今回は作業が大変だったので、すごく量をやったような気になってたんですが、実はそんなに数はやっていないですね。
——どの辺に大変さがありましたか？
井上　メインキャラクター3人プラス準主役1人が追いつ追われつっていう作画は、そもそもすごい大変な上に、途中からトラックと自転車が出てくるんです。自転車って最低限こいだ回数分の原画がいるから、本当にネックになるんですよ。「これは終わらんな」って内心思ったんですけど、土壇場の応援に来て足引っ張るわ

けにはいかないので、小西君たちに迷惑をかけないように、今さんの要求に応えるような原画にしようとなんとか頑張りましたが……本当はもっと落ち着いてやりたかったんですよね。しかも途中で大塚伸治(★02)さんの原画を見てしまって、これがすごく楽しそうに伸びのびと原画を描かれてるんですよ。僕もこんな風に原画作業を楽しみたかったなあと(笑)。

——そんなに楽しそうなんですか。

井上　リアルな作画を踏まえつつ、デフォルメした芝居を絵コンテからさらに膨らませて、楽しく描かれてたんです。そういうことができるのも、コンテから読みとれるんですよ。ただ、僕の担当は追っかけて走りまわってるだけなんで、そもそもあまり膨らましようのないところなんですね。それでもなんとか大塚さんの仕事に肉薄したいなあと思ったんですが、最初から追い込みムードで、ひたすらメインスタッフに迷惑をかけない原画を沢山早くあげることに徹していたので……。振り返ると、忙しかったなあ、大塚さんの原画楽しそうだなあ、俺も楽しみたいなあっていう、悔しい思い出しか残っていないんですよね(笑)。

(アニメーションの原点、動きの面白さ………)

——今回は崩し顔など、遊び心が結構ありますよね。これはどういう風に思われましたか？

井上　『人狼』(★03)という映画のとき、見終わったらそういうアニメーションならではの遊び、絵が動く楽しさみたいなものが、一切ないことに気づいたんです。この数年は、実際の人間が動いているかのようにリアリティのある動きを実現する、そのこと自体を目標にして、それだけをずっと考えてたんです。ところが完成したとき、アニメーション作品としてどうなのかなと、僕が懐疑的になってしまったんです。もっと絵が動くこと自体を前面に押し出して、その魅力を探りたいっていう……。

その一例が『東京ゴッド』で行われていると思うんですね。今や実写もデジタル的な特撮を使えば、不可能な表現はないくらい技術的な進歩がありますよね。その中で2Dのアニメーションが今後何をすべきかは、もっと考えないといけないんです。最近の日本のアニメにあまりに動きのリアリティが欠落していたので、ついそこを探求してたんですが、追い続けていいことなのかどうか。それはできて当たり前、それプラスなにかを考えないと、すごく閉じた世界になってしまう。もっと一般観客にアピールする方法を、演出やストーリー以外の作画という技術的なセクションにおいても考えないといけない時期という気がしてるんですね。

——『千年女優』から『東京ゴッド』で、作画的には差はありましたか？

井上　作画に求められることが増えました。特にキャラクターの芝居ですね。実は芝居といっても、従来はまともに芝居させた試しがないんです。おおむね何回かポーズを変えて、それぞれに適したポーズ、適した表情で止めて、口パクのくり返し。そういうセリフ中心のしのぎ方

★02—— 大塚伸治　587ページ参照
★03——『人狼』　585ページ参照

だったんです。でも芝居を突き詰めて描くと、同じポジションで、何枚も同じキャラクターを描き続けることになりますから、アクションシーンよりも大変になるんです。アクションなら移動幅も大きいし、立ち位置もどんどん変わるので、一枚一枚のデッサンの精度が悪くてもなんとかなります。でも、その場で立ったまま喋る芝居を描こうと思うと、元になる絵を、微妙にアングルが変わるのを追って何枚も描き続けることになるので、ものすごくデッサン力を要求されるんです。今回、一番大変な部分は大塚伸治さんというすごい優秀な描き手が持っていったので、それほどでもなかったんですが、実は他のシーンもそれに釣られましてね(笑)。わりと無理をして動かしましたので、そこが大変だったと思います。その部分を避けなかったことと、なおかつコンテの印象を膨らませることが求められた。それが、『東京ゴッド』の大変さだと思うんですね。

(足りない部分が目についた初号試写 ………)

——完成品をご覧になったときのご感想は。

井上　あんまりいいことばっかり言ってもしょうがないんで、正直に言いましょう。純粋に楽しめなかった印象の方が強かったんです。絵コンテをもらったとき、作画をしているときは、「僕が今まで関わった作品の中で一番面白いものになるだろう」って予感があったんですよ。自分でも腹を抱えて笑っちゃうくらいの作品になるんじゃないかって気がしてたんですが……。初号を見たときには色々至らない点とか、うまくいかなかった点の方が目についてしまっ

て。落胆とまでは言わないけど、ちょっと期待とは違うなって感想だったんですね。

——それは珍しいご意見ですね。

井上　スタッフになってしまうと、客観的には見られないものなんですよ。これまでは絵コンテを受け取った段階で、不満があることが当たり前だったので、初号を観てこんな風に感じたことはなかったんです。今回は、もうちょっとで手にできる充実感みたいなもの、絵コンテもらったときの高揚感みたいなものが、初号の時にはむしろなくなってしまって……。

——純粋に観る喜びがない？

井上　はい。手放しの喜びが味わえない不幸っていうんですかね……。たぶん、これから端から見たら完璧に見える作品に関わることになったとしても、スタッフとしてはそれを感じることはできない、傑作なのに楽しめないんだろうなって……。足りない部分だけが気になるんですね。達成できたことは当たり前ですし、それはもう絵コンテ段階ですでに味わってるんです。あとは、絵コンテ上でわからなかった計算違いですかね。

——えっ、計算違いがあるんですか？

井上　絵コンテには、音がないんですよ。当たり前ですが……。セリフ、効果音、音楽。それを踏まえてトータルでコントロールしないと難しい部分を感じました。これまで絵コンテはおおむね足りないもので、不足分を音の要素でプラスアルファして、良くなっていたことの方が多かったと思うんです。でも、今回はいつになく作画で芝居をさせてしまった上に、さらに声優さんの芝居が乗るんです。ちょっと騒がしすぎで……音はかなり印象に残るんです。特にテンション高い芝居をしていると、すごく頭の中に残るので、立て続けに同じような芝居が来たときに、テンションの緩急が映画全体の中でもうちょっとコントロールされないとダメなのかなあって。

　これまでは作画の芝居で足りていない部分を、声優さんがコントロールしてたんです。でも、今回は作画の芝居を必要十分以上にやってしまったのに加えて、声優さんの方が引っ張られてる印象があるんです。それと音が入ったときの全体の緩急のリズムがどのくらいの効果になるかは、さすがに今さんも考えきれてなかったのかな……と思いました。

　ただ、それはなかなか想像しきれるものではないんですよ。海外のアニメがだいたいプレスコ(★04)になった理由の一端もわかった気がしますね。音楽までは難しいにしても、せめてセリフだけでも最初に録ってしまうことで、音のレベルでの関係性がわかった上で作画しないといけないということなんですね。あるいは４～５人で描けば、全体のトーンもある程度把握できますけど、１カット１カットはあまりに小さなパーツなのでそれが寄り集まったとき、音まで含めた全体像について想像するのは、ちょっと難しいかなって気がしたんですね。これまでは、うまくいっても、いってなくても大差なかったんですよ。でも、ここまでできてしまうだけにね……。

★04——プレスコ　「プレ・スコアリング」の略で、画が完成する前にあらかじめ俳優の声を収録すること。外国産の大半のアニメーション作品は、この手法だ。国産アニメーション作品のほとんどは「アフレコ（アフターレコーディングの略）」で、完成した画に声を入れるので「アテレコ」とも呼ばれるが、これだとタイミングや生理が画に縛られてしまうので、芝居に制約を加えることになる。プレスコは逆に収録した声からスポッティングという方法でタイミングを抽出し、それに画の動きを合わせていく形になる。いずれも、一長一短がある。国産作品では「AKIRA」がプレスコに挑戦したことが有名だ。

——欲が出てしまいますか？
井上　そうそう。もっと作品として実写と並んで評価されたいと思ったとたんにね。本当に難しいところに来てるなあって気はしましたね。もちろんもっと良い作品はこれから生まれると思うし、特に今さんの手から生まれる可能性はあります。そうなると、いいところまで来てるにもかかわらず、さらに次の高いハードルが見えてくるような、下から見てる時には感じなかった難しさを感じましたね。

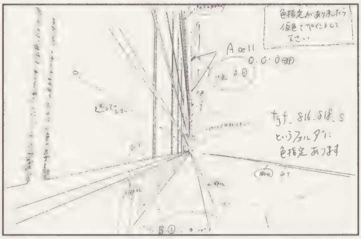
（救いになった妹の感想 ……………………………）

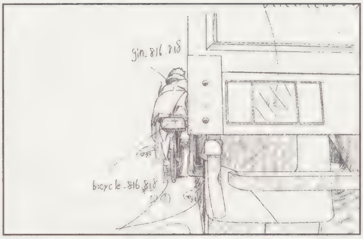
——ちなみにより一般的な、ご家族のご感想などは聞かれましたか？
井上　ええ。チケット送ったら両親と妹が観に行ったんですが、妹が「最後の赤ちゃんが助かるくだりで涙が出た、お兄ちゃんの作品で一番面白かった」って電話かけてくれたのが印象的でしたね。僕のやった長編、だいたい観てるみたいなんですけど、凄惨なラスト迎えるものが多かったので、「お兄ちゃんの作品やから、またここでこの赤ちゃんは死んで、この人も死ぬんや」と本気で思ったって言うんですよ（笑）。絶望した途端に助かったのが意表をつかれたみたいで、涙が出るくらいあそこで感動して喜んだって言ってくれましたね。
——それはよかったですね。一般の方が大喜びされてるんで。
井上　でも、それを楽しめない自分がね……悔しい。妹の感想が救いではあるんです。親族なだけに、正直に辛辣に言ってきますから。お袋も最後まで楽しめたって言ってましたね。「こんなのドンドン作りなさい、昭和ヒトケタにもわかるものを」って言われて。興行の面から言っても、もっと一般の人に向けたエンターテインメント性を持ったもの、単純で素直に楽しめるものを作りたいし、作るべきだと思いますね。
——今後のお仕事の予定はどうでしょうか。
井上　今は『妄想代理人』（★05）を最後までつきあうことになってます。途中の番外編的なエピソードと終盤の方を手伝うと思います。あと、次の今さんの長編も早い段階から参加することになるとは思うんですが、確定はしてないですね。
——井上さんは、今後もかなり引き合いが多いのではないでしょうか。
井上　やれる範囲で全部やりたいなあとは思うんですが、40歳過ぎた辺りからアニメータとしての残りの人生を急に考え出しちゃいましたね。制作の長期化も今後の課題でして、あまりに効率が悪いので、なんとかしてもっと沢山やらなくちゃって思ってはいるんです。ペースメーカー的な役割を担わなくちゃいけないんですが、衰えていく体力とどう折り合いをつけていくのか。まあ必要以上に緻密にやっているので、必要以上な部分を削っていけば、そんなに時間はかからないはずなんですよね。
——少しでも多くの作品を観たいと思います。どうもありがとうございました。

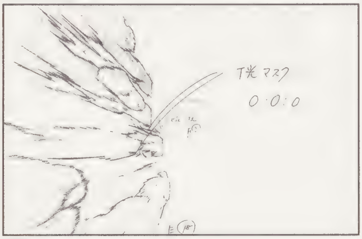
【2004年2月2日　東京・南阿佐ヶ谷マッドハウス分室にて】

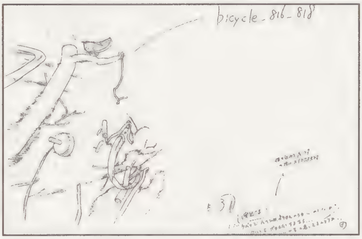
★05——「妄想代理人」　WOWOWで2004年2月からスタートした全13回のTVシリーズアニメ。東京武蔵野で発生した通り魔事件。被害者・月子の不明瞭な供述から周囲は自作自演では？と疑うが、第二の被害者が出て事態は一変。存在するはずのない犯人、「バットを持ち、金色のローラーブレードを履いた少年」は、やがて“少年バット”として、事件を取り巻く人たちを次々に襲っていく。“少年バット”とは一体何者なのか？ そして次の標的は？ 1話ごとに加速する謎、事件をとりまく13人の人物。観るものすべてに感染してく衝撃のサイコサスペンス。スタッフは、原作・総監督・今 敏、キャラクターデザイン・安藤雅司（610ページ参照）、脚本・水上清資（『ブギーポップは笑わない』『陽だまりの樹』）、制作・マッドハウス（『アニマトリックス』『メトロポリス』）らの豪華スタッフ。

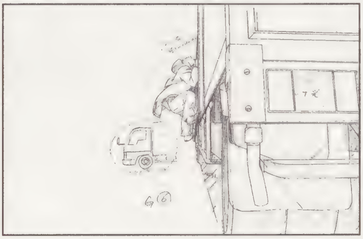
C-816　自転車対トラックの壮絶アクション





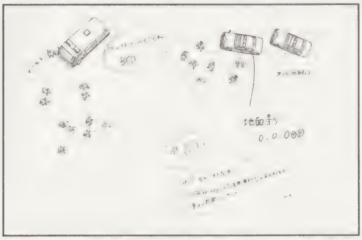


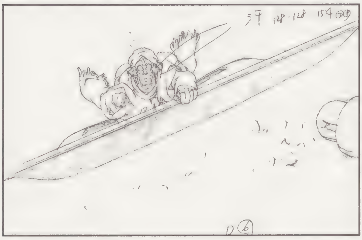


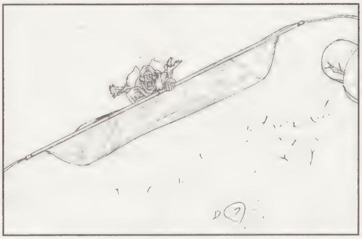


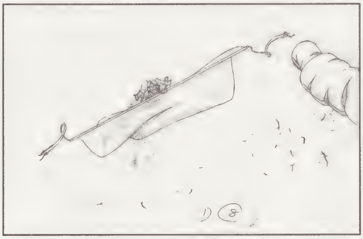
★自転車とトラックの果てしなきチェイスシーン。担当原画マンの井上俊之自らが語る通り、見るからに描くのが大変そうなカットである。自転車の原画はこいだ回数必要な上に、同時にトンネルの背景動画や、トラックと自転車の速度差も調整しつつ、観客に向けてはギンちゃんが自転車ごと「もしかして……？」と緊張感を生み出さなければならない。そういう要求の中で、破壊された自転車の破片が次々とわき出して来る動きの豊かさ、煙の中から無事なギンちゃんが見える構成の妙は、このカットを見応えあるものとしている（レイアウト・井上俊之／原画・井上俊之）。

C-914　落下サスペンスの盛り上げ



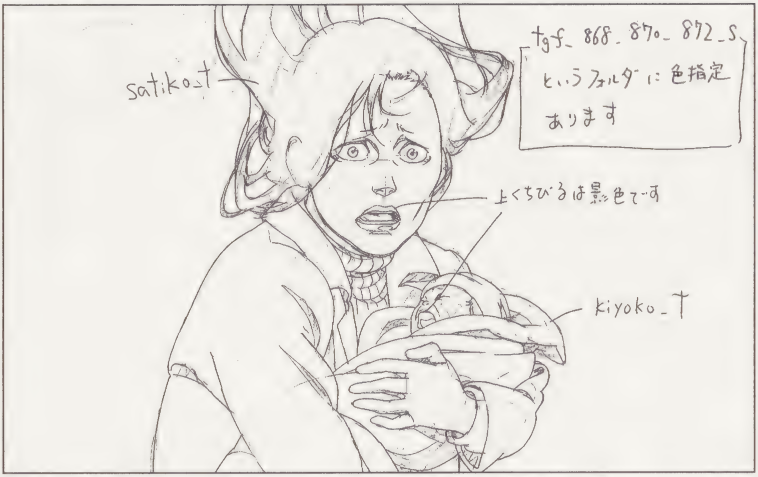


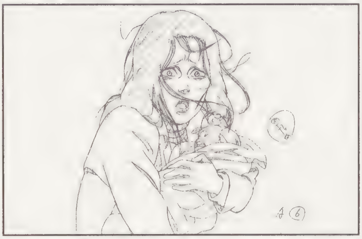


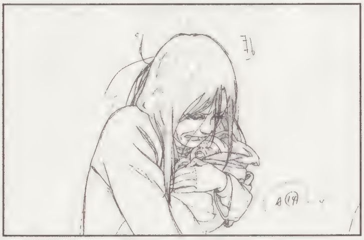


★清子を抱えたまま、宣伝の垂れ幕にぶらさがるハナちゃん。人体の落下は、映画における古典的なサスペンスだが、作画の説得力が即、緊迫感につながる難易度の高いカットである。井上俊之の原画は、地上との距離感や千切れた綱の材質、風にのって垂れ幕がゆらぎながら、ハナちゃんの身体を次第に覆い隠して見えなくしていくなど、いくつかの要素を複合させて、観客の不安感と臨場感を同時に盛り上げていく。一瞬の間に、ハナちゃんは落下して死んでしまうかもしれないと印象づけるだけの表現にする苦労を感じて欲しい（レイアウト・井上俊之／原画・井上俊之）。

C-868 髪の毛が表現する人物の内面







★雪の積もった屋上において、追ってきたミユキと対峙した幸子に一陣の風が吹き抜け、髪の毛が乱れ舞う。日本女性ならではの長い黒髪がさらりとうねりながら落ちる動きが見事だ。単にモーションとして優れているだけではなく、ここでは清子を抱いた幸子の内面のゆらぎが髪の毛を通じて、画として描かれていることが重要だ。それは幸子の思い詰めた表情の変化を重ね合わせれば、言葉に頼らなくともたちどころに了解できる。映像ならではのエモーションの表現とは、こういったことの積み重ねで実現されるものなのだ(レイアウト・井上俊之／原画・井上俊之)。

C-874 嗚咽にこもる複雑な感情

★幸子は清子を抱いて、頭を垂れて涙を流す。単に悲しくて泣いているわけではなく、映画中でも点描されている幸子の背負ってきた境遇や、現在の壊れかけた精神状態などなど、つもりつもったものが溢れて来て嗚咽にまで高まっているカットだ。単に「泣く」という記号的な表現に留まらず、内面からにじみ出るものが表現されていないと観客の心に響かない。その複雑な感情が、髪の毛の乱れや思い詰めた目、口元などいたるところに染みこんで、絵柄や動き全体としてこのシーンならではの格別な表現になっている（レイアウト・井上俊之／原画・井上俊之）。

安藤雅司　Masashi Ando
1969年生まれ。日本大学芸術学部在学中にスタジオジブリ研修生となり、1990年、大学を中退してスタジオジブリに入社。現在はフリーランスとして活躍。主な作品に、『紅の豚』(92)、『ホーホケキョ　となりの山田くん』(99)、『イノセンス』(04)(以上、原画)。MUSIC CLIP『On Your Mark』(95)、『もののけ姫』(97)、『千と千尋の神隠し』(01)(以上、作画監督)など。2004年2月から放送された『妄想代理人』(全13話、原作・総監督：今 敏)にキャラクターデザインと原画で参加している。

安藤雅司

作画監督
原画

Tokyo Godfathers Storyboard Book――Long Interview

空間にきちんと技術的な理屈がついて行く……そんな期待で参加しました

(今監督の持つ「技術」への期待 ……………………)

ず

――まず、参加の経緯からお願いします。

安藤　今さんの作品にはずっと興味がありまして、前から知り合いの小西(賢一)さん、古屋(勝悟 ★01)さんがメインで参加されるということを耳に入れまして、それを頼りに自分の方から訪ねて、お話を聞いて決めたという感じです。

――今さんのどんな点に注目されていたのでしょうか？

安藤　マンガ家としての今さん(★02)を知ってましたし、アニメでは『ジョジョの奇妙な冒険』(★03)ですね。すごい映像センス……映画センスといった方がいいんですか、そういう点の優れた方だなと思って、すごく興味がありました。ただその当時、自分は前の会社(スタジオジブ

★01――古屋(勝悟)さん　654ページ「MAIN STAFF PROFILE」参照

★02――マンガ家としての今さん　今 敏は武蔵野美術大学在学中に講談社の「ヤングマガジン」誌の「ちばてつや賞」に応募。入選後に同誌でマンガ家としてデビューし、短編を発表した後に「海帰線」を連載開始。90年に初の単行本を上梓している。その緻密な画力と構成力は大いに話題を呼んだ。91年には単行本「ワールドアパートメントホラー」を刊行。90年代中盤には、「セラフィム」「OPUS」といった作品を連載しているが、いずれも諸般の事情で中断している。監督となってからも、

り)にいましたから、畑違いという感覚もあって、端から見て楽しませてもらうという感じでいたんですが……会社を辞めまして、仕事もしなきゃいけないし、機会もあったし、ちょっと現場をのぞいてみたいなあという興味の方が大きかったですかね。

——今さんが特別なことをされてる印象は、前からお持ちだったんですか。

安藤　技術面ですごく明解に確立したものがあるという印象で見てましたね。宮崎(駿)さんの作品だと技術化されてない、感覚に頼る部分がすごく多いんです。今さんの映像には、空間的にも納得させられて、技術的にちゃんと理屈がついて行く、そういうものがありそうな感じがあるんですね。そんな点に明瞭な答えがあるのかなということも、期待しましたね。

(実在の空間を撮影している感覚 ……………)

——その「技術」とは、画面づくり、特にレイアウト(★04)ですか？

安藤　そうです。今さんのレイアウトにはしっかりとしたパース感覚(★05)があるし、キャラクターにしても骨格がハッキリしている、そういうところですよね。

——ただ、宮崎監督もレイアウトを重視してる方だと思うので、違いはどこにあるかお聞きしたいんですが。

安藤　うーん……描き手側の都合で勝手に語り始めると、一側面しか言えなくなっちゃうかも……。本当は符合してる部分、共通してる部分もいっぱいあると思うんですよね。あえて言えば、たとえば宮崎さんの場合は「心地いい空間」という感覚、感性みたいなものにすごく頼られていると思うんです。だから、パースを計ると消失点に相当ズレがあったりしまして、作画時にキャラクターを奥から手前に持ってくると、背景のレイアウトのパースと明らかに画尺が合わなくなったりするんです。そういったときにも、結局は「感じのいいとこに納めていけよ」と感覚的なことを要求されるんですね。

　それに対して今さんのレイアウトは、もし実際にその場所に行ったとすれば、どうしてもこういう風に見えてしまうでしょ……そういう説得力を持っているんです。もし面白くない絵になるんだったら、それはカメラを調整して配置を変えながら探る……ある空間が実在するとしたら、それに率直に適応して自分の作りたい絵を探していく作りだと思うんです。無理矢理言ってる気もしますね、すいません。

——いえいえ、大丈夫です。興味深いです。

安藤　それで、今さんの望む収まりのいい絵を作り出すとき、たとえば『東京ゴッドファーザーズ』(以下、『東京ゴッド』)だったら、人の顔に見えるような建物の構図はそういう方法論で作り出していますよね。現実にある物を切り取ったら、偶然顔に見えるって作り方ですから。それが都会人である自分たちが記憶の中で見たことがあるものに、きちんと符合していくという点で、すごく説得力があるんです。主観として心地いい悪いという心象以前に、こういう景色っ

今 敏は絵コンテを締め切りに合わせて連載マンガのように「今回はここまで」と引きがあるように描くことが多いらしい。なお、「海帰線」の単行本は美術出版社から再刊されている。

★03——「ジョジョの奇妙な冒険」　584ページ参照

★04——レイアウト　セルアニメーションでは、演技をするキャラクターは透明なセル(塩化ビニールのシート)に、背景は画用紙にと分離して描かれる。これはデジタルになっても、物体としてのセルがなくなっただけで変わることはない。レイアウトとは、この作業を円滑に進めるために描かれるようになったもので、背景原図と手前のキャラクターを描きこんだ「最終画面の設計図」である。絵コンテの役割は、あくまで映像の流れを見るものなので、レイアウトの段階で観客が観ることになる空間から置いてあるもの、建築様式などのデザイン的なもの、あるいはキャラの動きの始点、終点、速度などなどを完成型に即してつくりこむ。テレビアニメ『アルプスの少女ハイジ』(74年 高畑勲監督)において宮崎駿が「場面設定」という役職を担当し、レイアウトで以後の工程におけるクオリティを掌握可能ということを実証、それがアニメマスコミで紹介されたことから、現場作業的に非常に重用視されるようになった。

てそこに実在してそうだなって説得力を持っているレイアウト……それに立ち合ってみたいという欲求はありましたね。

しかも今回の作品は、題名に「東京」と付くくらいですから、東京という都市とその中という、ストレートに「自分たちの知っているらしき景色」っていうのを描いてると思いますね。

(参加したときのプレッシャー …………………)

――参加を決められた理由は、技術研鑽的なものが大きかったわけですか。
安藤　シナリオを読ませてもらって嫌いな傾向の作品じゃなかったので、抵抗なく入れるという理由もありました。わりと人物を動かすのが好きなもので。アクションもの、ド派手なもの、爆発とか、そういう作品傾向はちょっと苦手なんですよ。もし今さんでアクションものって言われたらどうだったかまでは、ちょっと想像つかないんですが……。
――この作品なら、楽しく仕事できそうだなと思われました？
安藤　いや、楽しくない。これは大変だなあとは思ったんですけど(笑)。その大変さを味わおうという気持ちもどこかにありまして。ともかく最初は、自分が対応できるのかどうかが、さっぱりわかりませんでした。あれだけ克明に描かれたコンテですから、なぞればある程度成立するという考え方もあります。でもこれだけ描かれていると、自分がそれを下手にしてしまうとまずいなあとか、そういうプレッシャーを感じちゃうんですよね。そんなにポジティブな性格の人間じゃないので。もうちょっと伸び伸びできたたら面白かったという気はするんですが、若干萎縮があったと思います。
――ちなみにご参加はかなり初期の頃から？
安藤　コンテはBパートの半分くらいですね。墓場のシーン、ギンちゃんがじじいと遭遇する場所と、その直前のハナちゃんとギンちゃんがやりあう所と、その3シーンという話から始まりまして、終盤は作画監督として修正をやりました。それで、参加早々に大塚(伸治 ★06)さんの原画を見てしまいまして……。
――ああ、やっぱり。みなさん大塚さんの原画でまずショックとおっしゃるんです。
安藤　そうですね。それさえ書いてもらえれば、もう……。

(大塚原画の優れた特質 ………………………………)

――そのときの大塚さんの原画の印象は？
安藤　芝居にそった発想の仕方って、こうやらなきゃいけないんだということを強く感じました。コンテと照らし合わせると、大塚さんが「こう見せた方が面白い」というのがわかるんです。キャラクターらしさが出るよう、そのキャラクターに沿った動きの発想で膨らんでいる。それがちゃんとコンテの印象の中に収まっているんですよ。やっぱりすごいです。自分はホントに申し訳ないんですが、コンテに従うという意識で行っちゃうんですね。芝居の設計もですが、タイミングとか間合いとか、自分の仕事を振り

★05――パース感覚　パースは「パースペクティブ」の略で、西欧絵画における遠近法のこと。現実の空間を二次元の絵に置き換えたときに、遠いものほど小さく見えることから、空間全体が「消失点」に向かう放射上の直線の上に乗っているというような考え方を取る(一点透視)。他にも消失点の数を増やして二点透視、三点透視という技法がある。レイアウトの上で、現実を疑似した空間を作ろうとすると、まずパース線と呼ばれる消失点に向かう補助線を取って空間を構成し、その上に物体を構築していく方法が基本となる。ただし、現実に生きる人間がものを見たときには、眼球のレンズ的な精度の問題や、心理的、認識的にものにウエイトを置いて把握するため、必ずしも遠近法の通りに心象が映し出されるわけではない。そのため、機械的なパースだけで空間を構成すると、息苦しい映像ができる。さらに、アニメの絵は止まっておらず動く映像(画)になっていくため、パースが精密でありさえすれば良いということはない。それゆえ、レイアウトを「画」として描くときには、心理的な要素を加味した上で映像的に前後がどうなっているのか等、多彩なことを熟慮の上、描くことが必要になる。ゆえにパースにおいても「感覚」が大事になるわけだ。

返るのが怖くなるような……そんな大塚さんの仕事をずっと感心しながら見てましたから。

——安藤さんはジブリ時代から、ずっとご覧になってるんですよね。

安藤　ジブリに入ったとき、最初に『おもひでぽろぽろ』(★07)でショックを受けたのが大塚さんでした。お名前は存じてましたが、どういう原画を描かれるのか認識がなかったので、初めて原画を見たときに相当ショックを受けたんですね。レベルが圧倒的に違ってたので。一種のとまどいと驚きですね。そのときは経験を積んでいけば何とかなるかと思ったんですが、あの方は全然止まらないので、どんどん先に行かれますね。

(作画作業の進め方 ……………………………)

——コンテから作画を起こされる作業は、どんな風にして進められるのでしょうか。

安藤　今さんがあれだけコンテで明確な絵を描かれているので、芝居の動きとかビジョン、そういうものを探るという感じの作業でしたね。結局、それだけじゃいけなかったんだということが、後でわかるんですけど。構図もある程度ハッキリした形でコンテに描かれているので、この構図になっていくということは、こういう動きの流れがあって、それでこれになっていくんだろうな……そういう感じですね。

——コンテを読みこむということですか。

安藤　そうですね。コンテの絵のポーズに収まって行くように動きの設計を作っていく。

★06——大塚伸治　587ページ参照

★07——『おもひでぽろぽろ』　91年、スタジオジブリ作品。高畑勲監督、宮崎駿プロデュースによるアニメーション映画。岡本螢と刀根夕子による原作コミックは、小学校時代のみの回想によって構成されているため、当時大ヒットしていた『ちびまる子ちゃん』同様のレトロ作品としてアニメ化されると予想されていた。ところが、今井美樹、柳葉敏郎という配役を得て現代的な女性の悩みを描いた映画としてヒットした。時代設定は1982年、27歳のOLであるタエ子は、山形にある実家へと一人旅をしていく。その旅に、タエ子は自分が小学校5年生だったころの回想を重ねていく。「おもひで篇」(回想)と「山形篇」(現実)を、それぞれ別のキャラクター観で描き分けたことがアニメーション技法的に大きな意味があった。おもひで篇はかわいくデフォルメされたキャラクターが、空への階段を登るような、主観混じりのファンタジー的で従来のアニメ的に描かれているが、山形篇の主人公はリアルな等身で、笑顔のときに口元にシワのような影がつくという表情づけとなっている。この現実感覚の描出には多くの挑戦的なことが含まれていたため、90年代のアニメづくりに大きな影響を与えている。

——リアルな東京を描く上で、今までの作品と違った難しさはありましたか？

安藤　嘘をつけないことですかね。町並みにしても現実にあるものを合成してる感じですから、それは自分の絵のストックとしてはないものだったということも発見しちゃいましたね。たとえば電柱をふだん自分がよく見ているのかというと、そうじゃなかった。実際に見てみると、いろんな線や計器がついてるじゃないですか。自分は非常に漠然としか受け止めていなかったことを、感じましたね。

——作画をしながら、気づかされるみたいなことですか。

安藤　レイアウト作業でもそれは多かったと思いますが、作画の場合ですと、服装ひとつにしても同じようなことがありましたね。ショールとかターバンみたいなものに、どういう説得力、納得できるフォルムを付け加えていくのかと考えていったときに、今まで自分たちが観念だけで描いていたと気づかされる部分が多々ありましたね。正直、自分もできたとは全然思ってないんですよ。小西さんがレイアウト段階で修正を入れてくれたので、その中にこちらの意識していないような線を発見したりしましたから、自分からは決して出てこないって思い知らされた部分はありますよ。作監作業も小西さんのレイアウト段階での修正がまずあって、それに沿う形で描こうという姿勢が決まったからこそやれたんです。実際には作監補という意識なんです。だから、自分なりに『東京ゴッド』に対するビジョン、こういう風にしたらいいんじゃないかと言えるほどの所には、行けてないんですね。

——今回は絵崩れも自由度がありましたが。

安藤　自分はあまりやらなかった方なんで、もうちょっと崩した方が良かったかなって思いますね。もちろん、演出チェックとか作監チェックで、タイミング的なものとかポイントポイントで調整がつけられてると思うんですよ。自分でもちょっと不安だった部分に、ある色気というか面白みみたいなものがつけられていて、それで救ってもらってる部分は大いにあると思います。

（映画全体の感想 ……………………………… ）

——映画を全編通してご覧になったとき、どんなご感想でしたか。

安藤　いや、面白かったなってことにつきます。こういう感想って、実はけっこう珍しいんです。全然冷静に見れなくって、「本当に面白いのかな？」って思ったり、疑問点がそのまま残ってたりするものなんです。今回は普通に楽しみましたね。ああ参加させてもらって良かったなあと。自分の仕事として満足してるかっていうこととは別ですが、面白い作品に名前を連ねさせてもらったっていう喜びはありましたね。

——お話はわかってるにしてもですか。

安藤　もちろん絵コンテでわかってはいるんですが、編集が上手い映画だなあっていう感覚を、今さんの作品って、よく持たされるんですよね。

——それはカット割りとか。

安藤　そうです。カットのリズムが、非常に気持ちいいんです。絵コンテだと、カット変わりでの絵のメリハリや緩急までは見ますが、時間的につながっていくと、どこかで音楽的なものになるじゃないですか。そういう部分までは予想できていないので、すごく気持ちのいい編集の映画になってるなあと思いました。完成したときの新鮮な驚きというか神聖な喜びといいますか、そういったものが味わえましたね。もちろん自分のシーンが出てくると、身体が硬直してしまいまして、それはアニメーターの習性なんですが。今回、運良く前半に担当が集中してたのも良かったんでしょうね。

——ちなみにご家族には、ご感想を聞かれたりしましたか。

安藤　あの……田舎なので、『東京ゴッド』かかってなくて。DVDができたら送ろうかなと。「何の作品やってんだ？」ってしきりに聞かれるんですよ。そういった意味では、『東京ゴッド』は家族が見ても楽しめると思うので、喜んでもらえるのかな。今さんの悪戯っ気というところまで深読みする親じゃないですけど、娯楽として楽しませてくれるので、反応を楽しみにしたいですね。

——一般のお客さんの反応が、本当にいいですよね。

安藤　友人からいきなり電話があって、「いやあ、予想外に良かったよ」ってね。基本的にアニメーター仲間なので、単純にアニメーション的な技術を見たいって気持ちで行っちゃうんですが、そうじゃないところでつい楽しんじゃった、そういう意味ですよね。技術面以前に、まず作品としての反応が大きかった、そういう実感がありますね。

——お仕事は、『妄想代理人』(★08)で引き続き今監督作品ですが、キャラクターの他には……。

安藤　原画を。作画監督は作品に対して責任持たなきゃいけないので断ってしまいまして。『妄想〜』の場合はいろんな人がスタッフとして参加されるということを前もって聞いてたので、自分のデザインがどう描かれるのかという楽しみもあるんですよ。自分が作監やっちゃうと、こう描かなきゃいけないものを提示していく……そういう部分を持っちゃうんですよ。

——ある程度、解釈できるキャラをつくられて。

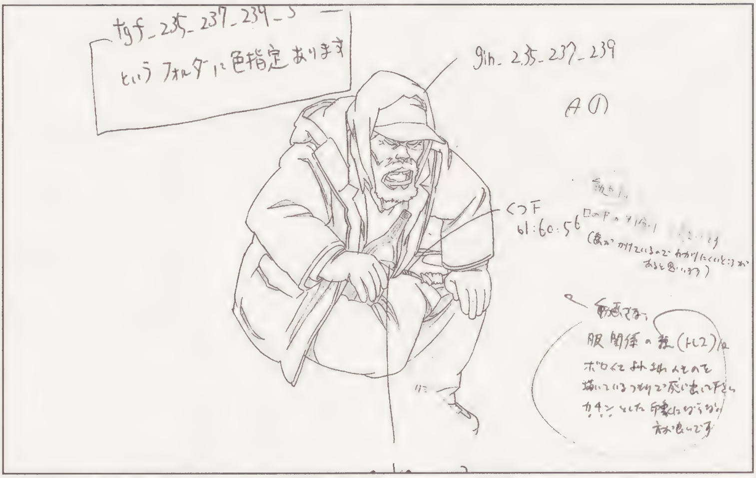
安藤　そうですね。動物を連想させるようなキャラというお話を今さんからいただいたので、個性の強い方が描いても、逆に面白みになるなと。テレビの厳しいスケジュールの中で、数をこなしつつ原画を描いていくのは、経験としても面白いなと。劇場は失敗しちゃいけない部分があるんですよ。テレビシリーズは、たとえうまく行かなくても次につながればいいという部分を持っていますから。

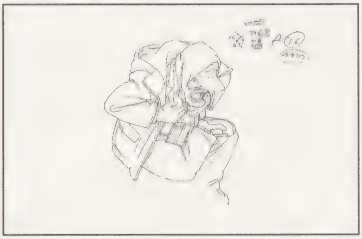
——お忙しい中、ありがとうございました。

【2004年2月2日　東京・南阿佐ヶ谷マッドハウス分室にて】

★08——『妄想代理人』　605ページ参照

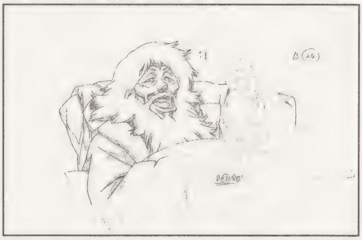
C-235　イレギュラーさの支配する酔漢演技





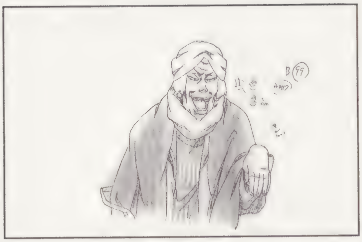
★偶然見つけた墓場で、ギンちゃんは酒ビンを発見して身体を温めようと呑んでしまう。酔いによって、微妙に身体のバランスを崩しながら、ろれつの回らなくなった舌で、長いセリフを身振り手振りでわめき散らす。酔っぱらうということは、身体のコントロールが効かなくなるということで、時間を制御することで表現するアニメーションではそのイレギュラーさを出すことが逆に難しいものである。しかもその中に本音まじりの毒舌が混じって行くともなると、表情の変化も積み重なっていく。そういったものを見事にまとめた演技を楽しんで欲しい（レイアウト・安藤雅司／原画・安藤雅司）。

C-371、374、378　とぼけた味の飲酒昇天



★ギンちゃんは道ばたで瀕死の老人を発見。それは自分の未来の姿なのか……。最後の頼みとして、酒を所望した老人は満足して、あの世へと旅だっていく。いくつかのカットに分かれてギンちゃんと会話が行われ、大事なものを託すシークエンスだ。酒の力で機嫌が良くなったりしつつ、視線がどこを見ているか不明にしていることで、非常にとぼけた味をかもし出している。一方で、シミのついた服や固まったような頭髪、ヒゲなどホームレス的リアリティも充分にこもっている。単に面白いだけではなく、哀愁も同時にこめられた演技なのである（原画・安藤雅司）。

C-339、342　感情の激昂と落ちるショール



★ミユキは連れ去られ、ギンちゃんは頼りにならず……という最悪の状況下で、ついにハナちゃんはキレて罵倒の言葉を連発、カバンを投げつけて去っていく。途中でキャラのサイズが変化しているのは、カット割りの間に数歩手前に出る演技があるため。怒りの中で肩にかけたショールが落っこちかけ直したり、途中で露悪的な表情を見せたりする演技の推移が、キャラクターに実在感を与えて、印象に残るカットに仕上げている。カット終わり際のカバンの振りまわし方も、中身の重さを感じさせ、シークエンス全体に存在感を与えて見事である（原画・安藤雅司）。

美術監督

池 信孝

池 信孝　Nobutaka Ike
1965年生まれ。1986年にスタジオコスモスへ入社。1995年よりフリーランスとして活動。主な作品歴は、『みどりの守り神』(90)、『せんぼんまつばら　川と生きる少年たち』(91)、『蒼い記憶　満蒙開拓と少年たち』(93)、『パーフェクトブルー』(97)、『千年女優』(01)(以上、美術監督)など。

デジタルハーモニー

糸川敬子
市倉 敬

糸川敬子　Keiko Itokawa
1975年生まれ。1997年スタジオジブリ入社。主な作品歴は「スプリガン」(98)、「ホーホケキョ　となりの山田くん」(99)、「パルムの樹」(01)(以上、特効)、「千と千尋の神隠し」(01)(背景)、「猫の恩返し」(02)(デジタル美術効果)。

市倉 敬　Takashi Ichikura
1973年生まれ。1998年マッドハウス入社。主な作品暦はTVシリーズ「はじめの一歩」(00)、「劇場版カードキャプターさくら　失われたカード」(00)、「千年女優」(02)(以上、背景)。OVA「SPACE PIRATE CAPTAIN HERLOCK OUTSIDE LEGEND～The endless odyssey」(02～03)(デジタル背景)。2003年スタジオイースター入社。現在に至る。

Tokyo Godfathers Storyboard Book——Interview

画面を落ち着かせる効果が一番の狙い
デジタルハーモニーとわからなければ正解です

(デジタルハーモニー、作中での位置づけ……)

——最初に美術監督の池さんから、分担をご紹介いただけますか。

池　糸川さんにメインでお願いしたのは、ゴミ袋関係ですね。最初に冒頭の清子を発見するシーンのゴミ袋をやっていただき、その仕事が素晴らしいものだったので、糸川さんは幸か不幸かずっとゴミ袋をやり続けることになってしまいました。ハナちゃんの段ボールハウスにある細かい小物類の描き込みも、すべて彼女の手によるものです。

市倉さんは、ギンの段ボールハウスの中が最初で、デジタルハーモニーに限らずデジタル背景、つまり3Dの素材を作っていただきました。タクシーを追っかけて行くときの街並みやミユキが

★01——「パーフェクトブルー」　今 敏の監督デビュー作。アイドル歌手を卒業したことでファンの恨みを買った未麻は、何者かに狙われるようになる……というサイコサスペンス映画。ビデオアニメとして企画されたが、劇場にかかり話題を呼んだ。物語の舞台は現実の東京で、ひとり暮らしをしているミマの生活感は部屋にびっしりと置かれた数々の小物で描かれていた。インターネットやファクスといった現代的なメディアで恫喝が加えられるなど、非常に現実に即した描写が多いが、ポイントは劇中劇との虚実混淆が始まる不気味な感覚と、意外な真犯人の正体である。いずれも今 敏監督な

殺し屋に拉致されて連れ込まれる不気味な感じの街並みは、市倉さんの手によるものです。3D班の出してくる原図に対して、背景のパーツを作りこむんです。普通の背景は見た目通りに描きますが、3D-CGの場合はカメラワークがあるので、面ごとに別々に描きます。描いてる最中には完成形がわからなかったりするので、けっこう面倒くさかったと思うんですけど。

——市倉さんは、デジタルのお仕事は前からずっと担当されていたんですか？

市倉　いや、この作品までは普通の背景でした。最初のころはツールを使いこなすことができないこともあって、勉強しながらですね。

——糸川さんも背景を担当されてたんですか？

糸川　私はもともと「特効」（特殊効果）なんです。背景は手描きをちょっとかじってたくらいで、デジタルの方は別作品で特効にちょっと使ってたぐらいです。

池　2年前の段階では、背景の素養やセンスを備え、かつデジタルも使える人が少なかった。育てるにしても苦労する時期だったので、お二人ともうまいことハマってくれましたね。

——背景出身と、特効出身と、違うバックグラウンドが適していたというのが面白いです。結局、ハーモニーの位置づけがそういうところにあるということですか？

池　そうです。ハーモニー自体はもともと背景の分野で、セルに近づけていく作業ですからね。主線（実線）で区切られているわけですから。

——基本的な差は、主線のあるなしですか。

池　はい。アニメーションの世界では、メインで動くセルのキャラクターは主線で区切られてる分、実在感があるわけです。ハーモニーとは、セルに寄っていきながらも背景としての存在感があるものですから、中間に位置するものになります。

（ゴミ袋が代表するデジタル処理の特質……）

——今 敏監督なりのデジタルハーモニーへのこだわりは、感じられましたか。

池　『パーフェクトブルー』（★01）の頃から、人の周囲に濃密に物がある空間は、今さんの作品世界の中でかなり重要な役割を果たしていました。部屋の中に置いてある小物が背景で描かれて模様みたいになってしまうのは気持ち悪いですから、その存在感を表現するためにも、デジタルハーモニーは非常に有効な手段だったと思います。

——ハーモニーという手法自体は古くからある（★02）ので、「デジタル」と冠している理由をうかがえますか？

池　単純に作業が全部デジタルということだと思います。それと、ゴミ袋の処理（★03）はデジタルでないとできない作業なんです。

——では、そのゴミ袋の処理の仕方から教えていただけますか？

糸川　こちらがいただく素材は、主線とハイライトになる仕上げの色分けされた線です。影がもう一つ別にあることもあります。あとは中のゴミの素材ですね。それを全部Photoshop（★04）上でレイヤー分け（★05）して組み合わせていきます。

らではのクレバーなアニメの使い方によるもので、続く2作品ともその点では通底したものが存在する。
★02——ハーモニーという手法は古くからある　アナログ時代のハーモニー技法は、背景で描かれた質感の上にセル画のトレス線（主線）のみをかぶせたものが基本となる。70年代ぐらいから、平板なセル画と対照的な劇画的表現をすることに多用され始めた。特に出崎統監督の『宝島』や『あしたのジョー2』といった作品で感情の頂点において時間を劇的に止める手段としてのハーモニーが有名である。また、宮崎駿監督作品においては、『未来少年コナン』のギガントのような超巨大メカニズム、あるいは『ルパン三世 カリオストロの城』の地下墓地にある白骨死体の群といったもので多用されている。動いてはいるが巨大でとか、死んでいるのに動き出すかもしれない、といったアニメ的世界観の中では矛盾を含んだ存在に使われていることに注目。
★03——ゴミ袋の処理　条例によって都会のゴミ袋は、それまでの黒から炭酸カルシウムの半透明のものを使うようになった。ゴミ運送時に中身が一瞥で判明するようにという配慮だったが、見えるようでいて見えないというのは、抽象化を得意とするアニメーションアニメの表現にとって過酷なも

ゴミも手描きで仕上げとして塗られている場合もあれば、実際にゴミを写真で撮ってコラージュして入れることもあります。アップになると、絵で描いたものはどうしてもごまかしきかなくなります。なので、ある程度は写真を背景っぽく絵のように加工したりしました。

池　一番重要なことは、ビニール部分の透明度を変えて透過できること(★06)なんですよ。アナログ時代に同じことをやろうとしたら、全部撮影でダブラシ(★07)になりますので、膨大な作業量になってしまいます。

糸川　単純にやると均一な半透明になってしまうので、マスク処理をして、光が当たってるからここを濃く残してとか、かなり手作業で調整しました。

池　そういう勘を持ってる人が、なかなかいなかったということなんです。パソコンを扱えたり背景を描ける人はいても、統合して作業できる人がなかなかね……。

糸川　背景には鉄則みたいなものがあるので、画面全体の処理を考えて奥の方を暗く落としたりしています。それも均一にではなく、ゴミ袋の1個1個に対して「ここは光が当たってるから残しておこう」とか「最終的には奥の方を落とそう」とか考えるんです。

——その明るさ暗さは、どうやってつかむのでしょうか。

糸川　地になる背景もいただいてますので、そこから「このぐらいだろう」と想像するんです。最初はちょっと困っちゃう感じなんですよね。線のレイアウトと具のない背景をもらって、どのくらいで収めていくのかわからないので

のなのであった。

★04——Photoshop　米・アドビ社の開発した画像処理アプリケーションで、「写真屋」というその名前から分かる通り、本来はフォトレタッチツールという写真を加工することが主目的のソフトウェア。Painterなど絵を描くためのツールとは異なる。しかし、絵を描くということは結局は線と面と光をつくりこむということなので、2Dの絵を描くために標準的に使われるようになった。

★05——レイヤー分け　アニメ制作におけるPhotoshopの利点は、階層(レイヤー)構造を取れること。あたかもアニメのセルを重ねるように、さまざまなエレメントを何枚も上に乗せることができる。しかも、セルは完全な透明ではないため重ねられる枚数に制限が存在するが、Photoshopのレイヤーは無制限に重ねることができる(処理速度等のことを考えなければ)。

★06——ビニール部分の透明度を変えて透過できること　半透明のビニールから中のもの透けている表現をするとき、レイヤー上で重ねたものの「透明度」を設定することで表現できる。

★07——ダブラシ　アナログ時代のアニメーション制作で

……。あとは打ち合わせで、「ここは一個派手な色があった方がいい」とか「ここは全体的に地味にしてくれ」とか、口頭で指示のある程度です。
――密度をどのくらいの描き込みでやるかは、どうやって決められましたか？
池　それは指示するまでもなく、糸川さんの方で相当に作り込んでくれたんですよ。ありがたい、ありがたい。
糸川　デジタルってどこまでも拡大可能じゃないですか、そうすると手抜きができないなと思って……。
池　しかも、ハーモニーの元になるレイアウトの方で異常に描き込んでますからね。「描け」と言わんばかりに(笑)。
――線の世界で描き込んであると、塗る数も増える方向にあるんですよね。
池　曖昧にゴチャゴチャしてるならごまかしも効きますが、スプーンの形をしていたらスプーンの色にしなくてはいけないんです。
糸川　ゴミ袋の中身をそんなに細かく見る人もいませんので、ただ何か入ってるぐらいの印象でいいときは、透過部分が多い手前の方のところだけだったり、中のゴミは全部つながってたりとか、そういうこともあります。ゴミの写真もロケハンのものが多いのですが、アップで何度も使い回しちゃうとまずいと思って、自分の仕事場のゴミをデジカメで撮影して取り込んだりもしました。

(ハーモニーの実在感……………………………………)

――市倉さん側のアプローチは、少し違うんですか？
池　市倉さんは背景が描けるので、場合によってはハーモニーというよりはデジタルで作り上げた背景みたいな感じになりましたね。手前にある小物類にハーモニー指示がなくても、他のシーンからの流れからしてハーモニーにしないと実在感がでないときには、レイアウトから切り取ってハーモニーの実線にして処理してくれ、と指示することもありました。
市倉　基本的にはチビチビ作業するのが好きなので、すごく性に合ってましたね。今回は背景も、デジタルでも筆描きで取り込んでも、どっちでもいいという話だったんです。デジタルだけでＢＧ(背景)もやってみようかなと、テクスチャになる素材を手で描いて貼って、また描いて貼ってみたいな感じで。
池　そうそう、「最終的な上がりはデジタルだから、過程はどうでもいいよ」って話はしましたね。描いただけで実感が足りないときには、上から汚しのテクスチャを貼ったりしてます。
――ゴミ袋とか破片とか、デジタルだと使い回しがきいたりするんですか？
池　ゴミ袋ですか？　ゴミ袋は使い回しましたよ。特に今やってるテレビ作品でも(笑)。さすがに最初から２次使用まで考えてたわけじゃないですが、『東京ゴッドファーザーズ』(以下『東京ゴッド』)では街中にどうしてもディテールが足りないと思ったとき、前に作ったゴミ袋を持っ

用いられた多重露光(ダブル・エクスポージャ)による撮影技法。ガラスが透けるなどの表現時に使われる。１回目の撮影は、ベタ塗りにしたガラス部のセルを乗せて50%の露出で行い、２回目はそのセルを外して50%の露出で行う。そうすると、ガラス部分以外は100%の露出で存在感のあるものとなるが、ガラス部は50%の露出で半透明となる。

てきて埋めたりしましたね。最初のゴミ捨て場に冷蔵庫などが見えていたと思いますが、後に出てくる廃屋の画面を埋めるのに、ちょっと組み合わせを変えて使ったこともありますよ。

――ちょっとセット感覚が入っていて、面白いですね。

市倉　僕のやった中では泰男の部屋が印象的ですね。あの雰囲気って、実はもろに僕の部屋なんです(笑)。

池　そういう理由かはどうかともかく、この部屋の市倉さんの仕事は素晴らしかったですよ。デジタル作業に慣れてきたときなので、いい感じであげてもらいましたね。あとは市倉さんの仕事で派手に目立つのは、バーのボトルですね(★08)。あそこで一気にブレイクって感じでした。

――それも、ご自分の飲まれたボトルを撮って取り込んだんですか？

市倉　いや、僕はあんまり飲まないですけど。

池　あのラベルって、みんなで飲んだヤツがけっこうあったんじゃないかな(笑)。いろんな種類があるので、単調な色にはならないようにとお願いしましたね。ボトルだけじゃなくて、手前のグラスとかタバコとかも、全部デジタルハーモニーですね。

――グラスにはちゃんと氷入ってますね。

市倉　一応、タバコはマルボロで。細かい所ですけど、自分なりの楽しみで。

糸川　私も取り込むために買ったこともないパチンコ雑誌を買いましたよ。でも、何誌もあるじゃないですか。最近の創刊の物じゃダメだろうから、昔からあるヤツとか。派手な絵があると目についちゃうので、絵が細々あるのを選んだり、裏表紙を使ってみたり。どれがいいんだろうって考えるのが楽しいんですよ。

市倉　郵便受けのハガキ(★09)には、田舎から自分の家に来たハガキの宛名書きを入れたりしましたね。誰にもわからないお遊びで。

池　そういうところまでちゃんと自分で考えてくれる人は、なかなか探してもいないんです。画面に映えるパチンコ雑誌はどれだって、そんなところまでは指示できないですから。自分で工夫できるスタッフに行き当たるのは、全くの幸運以外のなにものでもないです。自分にとっても幸運だったし、この作品にとっても幸運だったと思いますね。

(うまくハマった二人の個性…………………………)

――やっていく中では、さまざまな試行錯誤があったんでしょうか。

糸川　普通、取材では「苦労した点はありますか？」とか聞かれるじゃないですか。それは困ったなと思って。苦労したって言われても……意外と楽しんでたというか。

池　糸川さんの場合、最初っからスパーンとハマってくれたという印象がありまして、これはいい人を見つけたって感じでしたよ。

糸川　最初呼ばれたときには特効の話だと思ってたんですよ。そしたらいきなりハーモニーで、もうお願いしますっていう状態だったから、「やるしかないかー」みたいな感じで。

池　市倉さんは背景側からの参加で、一応はデ

★08――バーのボトル　ハナちゃんの旧勤務先、エンジェル・タワーのカウンターに置かれた洋酒のボトルのこと。実際にカウンターにはお客の好みに応えるためにさまざまな種類の酒が置かれているわけで、その雰囲気を出すためにボトルの色やラベルなどを細かくつくりわけている。

★09――郵便受けのハガキ　泰男の住むアパート入り口で、あふれかえっていた郵便物によって主の性格を表現したカット。中に人がいるにも関わらず、届いた郵便物を受け取りもしないというところに、社会との拒絶感含めたダメ男ぶりが端的に表現されている。

ジタル作業は手がけてたので、まったくのド素人ではなかったんです。ただ作品の密度などについて慣れるまでは少しかかりましね。

市倉　最初は何をしたらこうなるっていうのもわかんなくて、ハーモニーの実線が黒を黒くする術すら知らなかったんです。明度を黒にするだけのことだったんですが。

池　でも、その後は大体すいすいと。特に後半に入ってからは 大変助けてもらいました。どうしても普通に背景描くのとは違った勘が要求されるんですが、お二人とも非常にいい感じにやってくれました。

——デジタルになると、描けるようになればなるだけ密度あげて描いていってしまうと思うんですが、スケジュール内に影響するようなことはないですか？

糸川　慣れてくると、どうやって描きこんでるように見せられるか考えられるので、大丈夫でしたね。

——フィルム上でご覧になってどうでしたか？

池　「全然見えてないじゃん」とか思ったりしなかった？

糸川　そんなことはないです。でも、自分の担当したカットは、「ここはハーモニーだな」ってわかるんですけど、関わってない所はどこがハーモニーか背景かわからなくって。

市倉　やっぱりドキドキしますよね。1回目に通して観たとき、「次は自分だ」って、そういう見方をしちゃいますよね。で、すぐ終わっちゃう。で、また次がある。続けて出てくると、ちょっと嬉しいです(笑)。

——3Dのテクスチャを提供するお仕事だと、最終画面は初めてご覧になったわけですよね？

市倉　最終形は全然わからないまま作業だけ進めてて、実際に本編で観ると不思議な感じですよね……。平面に描いてあるのに、なんであんなに動くんだろうなあと。

——3Dにする前は平面だと思いますが、光源はどんな具合に考えてましたか？

市倉　3D空間になったとしても、その空間の中での光源は、あらかじめ決まってるんで、決め込んで描いていましたね。

池　3Dにするといってもグルグル回ったりせずに、少しだけカメラが入り込んで行くぐらいで、パースがちょっと歪まないとおかしいという程度の変化しかさせてません。基本的には普通の背景がちょっと動くだけなんです。そういう意味では、光源的なズレはそんなになかったのかもしれませんね。

（自然に見せるためのハーモニー………………）

——冷静に見られない部分もあると思うんですが、映画としてのご感想はいかがでしたか。

市倉　僕は今さんの作品は『千年女優』からしか知らなかったので、面白かったですね。ギャグが入ったりするイメージを持っていなかったので、ほんとに見てて笑いました。

糸川　ここまでリアルに背景描いてしまうとキャラクターと合わないんじゃないかと思っていたんですが、全然違和感がなかった。こういうのもありなんだって思いましたね。

池　それは橋渡しとしてのハーモニーの力が大きいんですよ。今回はかなり重要だったと思いますね。

——ちなみにセル画のキャラクターがハーモニーのものを取ったりするシーンはないんですか。

池　えーと……それはないはずです。ただし冒頭のゴミ捨て場で、ギンがゴミを漁ってたりはしますね。ああいうシーンを作るとき、ゴミの方を単純に背景で描くとまったく違和感が出てしまうわけですよ。そういう部分で違和感を無く効果もありますよね。ハーモニーのまま動かしたのは無かったけれど、ハナが持ってる封筒とかは、おそらく今さん自身が自分でそれっぽい汚しを入れたんじゃないかと思います。

——普通のセルに対する特殊効果は、どれくらい入っていますか？

池　かなり入ってますよ。車関係とか。ただ目立たないように入れてあるので、ちょっとわかりにくい微妙な部分に入ってるんですよね。ハーモニーにしても特殊効果にしても、画面を落ち着かせる効果が一番の狙いですから、それ自体が手前に浮き上がってくることはないんです。言われなければ、これがデジタルハーモニーだとは、おそらくわからないだろうと思うんですね。

——縁の下の力持ちということですね。

池　はい。止めてみたとき、ちょっと普通の背景と存在感が違うと思う程度で、フィルムとして流して観たときには普通に存在していると思いますね。糸川さんがいみじくもおっしゃったように、「自分のやったところ以外はどこがハーモニーだかわからない」って見えていれば、それで正解かなと。たとえば意外なものでは電話

ボックスもデジタルハーモニーなんですよね。これは糸川さんですね。

糸川　そうです。でも、奥の動いてる車は特効なんですよ。

池　面に対してこっち側を明るくするとか、そういうのは特殊効果の谷口(久美子)さんという方ががんばってやってくださったんです。

——デジタルや3Dが入ってきて選択肢が広がる分、どの方向性を美術が目指すのか、目標は何かありますか。

池　それはあまりないです。今までやりたくてもできなかったことが可能になるという部分が大きいですね。ただし、やれることが増えた分、確実に仕事量は増えていますが。

（表現上のセルと背景の棲み分け ……………）

——今監督は、『パーフェクトブルー』の時から電車の吊り広告にもMacで作った物を貼り付けたりしてましたね(★10)。

池　あの頃からできることはやってるんですよ。アニメって表現の棲み分けが意外と難しいんです。机の上に動かないコップがあったとき、それを背景描きにするかセル描きにするのかは、演出さんのセンスにもよりますし、正解はないんです。僕の感覚では今にも動きそうなものはセルというイメージですが。

糸川　完全にセルにすると、「動き出すんじゃないか」ってそこに目が行ったりするんですよ。本当は動いてるキャラを見て欲しいのに、その意図がくまれないことがあるので、特効を入れたりハーモニーにしてなじませるんです。

——美術全体の描き込みに関して言えば、現実の東京だからこそできることも多いですか？

池　多いです。素材がそこら中に転がってますからね。室外機の細かい同心円が並んでいる中にファンのあるディテールも、手描きでは絶対無理です。正面から写真撮ってそれを貼って、劣化させたりしてモノにする。そうすると、やっぱりキッチリとしたものがつくれますね。

——逆にＳＦもの、宇宙ものでこういう手法でやることになったら？

池　今監督ならあり得ますね。なんとしても宇宙とか異世界には行かないで欲しい(笑)。ただ、そうなっても今さんの場合、誰も見たこともないものを描くわけじゃなく、みんなが見てきたものをパターン化して異世界を見せるやり方でしょうから、そんなに困ることはないんです。ちょっと興味はありますけどね。

——現在のお仕事や今後の予定があれば教えてください。

池　私は『妄想代理人』の美術です。お二人はそれぞれ全く別の仕事を……。

市倉　僕はこれを機に、デジタルで背景を描く会社に移ったんです。『東京ゴッド』でものすごい勉強させてもらったんで、その延長で今仕事ができています。

糸川　デジタル上で背景を加工する作業もしてますが、手描きの方も同時進行で勉強中です。

——ありがとうございました。

【2004年2月6日　東京・南阿佐ヶ谷マッドハウス分室にて】

★10——Macで作ったものを貼り付ける　電車の中の吊り広告のような本来はかっちりしたものをセル画で描くと、広告らしいレタリングにならずうそっぽくなることがアニメでは多々あった。この作品ではMacintoshによって、架空の広告をそれらしくデザインし、しかも見た目のパースに合わせて変形させることで、現実からの遊離感覚を押さえこんだ。当時はまだセル画をカメラで撮影していた。「貼り付ける」とはコピー＆ペーストのことではなく、出力したものを本当に貼っている。

階層構造を橋渡しするデジタルハーモニー

本作の緻密に描かれた背景美術は、実は何層にも分かれて描かれている。その中で、キャラクターと背景の橋渡しをする役目がデジタルハーモニーである。C-857、860、ゴミで充満した泰男の部屋を例に、その構造を解き明かしてみよう。

❶部屋全体

❷ハーモニー

❸ BOOK-1

❹ BOOK-2

物が溢れかえった部屋。その中でハーモニーの手法で描かれている物自体も、②～④のように３階層に分かれている。②は背景の真上に乗るもの、③と④はキャラクターのさらに上に乗るもので、BOOKと呼ばれる階層位置に描かれている。

❺主線あり

❻主線なし

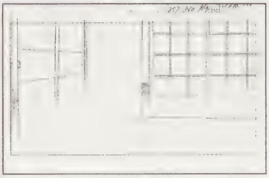
BOOK-2に描かれた、ゴミ、タバコ、ビンなど、ハーモニーで描かれたものを、主線あり、なしで比較してみた。⑤の主線のあるものは、セル画のキャラクターに少し近い質感があるが、主線のない⑥だと背景に近いものに見える。

❼主線のみ

❽塗りのみ

主線のみの絵と、塗りのみの絵を比較してみた。主線の多くは今監督自ら描き直した味のある線のもの。それに対して⑧のように質感を伴った部分が厚く塗られていく。

❾背景のみ

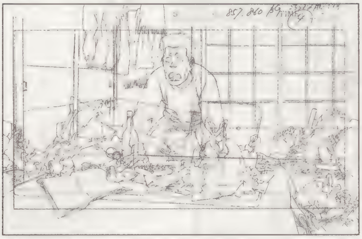


❿レイアウトのみ

ハーモニーを取り去った純粋な背景は⑨のように空き家を連想させるシンプルなもの。⑩のレイアウトに沿って描かれており、平行線を微妙に歪ませていることがレイアウトでわかる。

⓫キャラ合成

⑪は実際にこの空間の中で演技するキャラクターを半透明にして重ねたもの。作業中は、こういう状態で何度も確認が行われる。⑫は線画だけでどれくらいの密度があるか、重ねてみたもの。⑬は、原画のみとしたもの。実際、隠れて見えない部分も含めて、原画マンが演技をつけていることがわかる。このように何でもない画面でも、多層構造が取られている。その中で、デジタルハーモニーは背景と原動画の間をとって調和のある密度感をかもし出す役割を担っているのである。

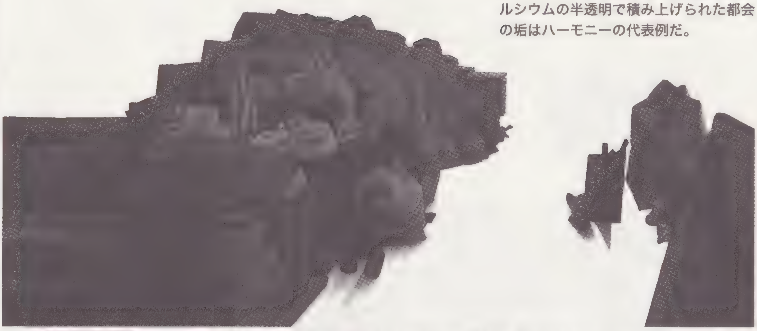


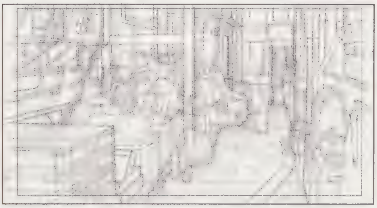
⓬線画合成

⓭原画（キャラのみ）

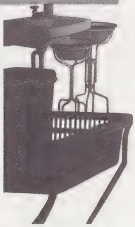
デジタルハーモニー実例集

■路地裏のゴミ袋(C-116)
多くのシーンに登場するゴミ袋。炭酸カルシウムの半透明で積み上げられた都会の垢はハーモニーの代表例だ。



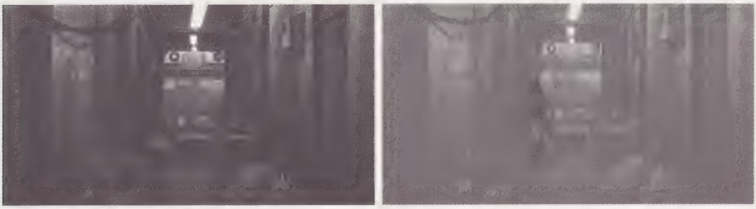


■酒場のビンとタバコ
(C-499 ほか)
バー"エンジェル・タワー"のカウンターに用意された酒ビンの数々とタバコ。ラベルの文字やガラスの光沢など、実感にあふれている。レイヤーの数(右図)も圧倒的に多い。



■清冽なる医療機器(C-640)
ハナちゃんが入院した先の細々とした医療機器もまたハーモニーによるもの。汚れた質感とはまた別の整った実感が描き込まれている。

■手紙と傘(C-725)
ボロいアパートの入り口に引っかけた雨傘、そして受け取られていない手紙の束。どこにでもありそうな光景が臨場感に厚みを加える。



■地面に落ちた汚れ(C-368)
ミユキが連れ込まれた路地裏では、汚い生活道具に加えて、地面に落ちたさまざまなものまでハーモニーで描かれている。落ちているということは、永遠にそこに固まっているわけではないということか。

今 敏　監督

今 敏　Satoshi Kon
1963年10月12日北海道生まれ。北海道釧路湖稜高等学校卒業後、武蔵野美術大学・視覚伝達デザイン科に入学。在学中に「ヤングマガジン」(講談社)誌上で漫画家としてデビュー。漫画作品は緻密な描き込みと構成力が高く評価され、『海帰線』(90)、『ワールド・アパートメント・ホラー』(91)を発表。
その一方で、北久保弘之監督『老人Z』(90)の美術設定としてアニメーション作品に参加。以後、おおすみ正秋監督『走れメロス』(91)(レイアウト)、押井守監督『機動警察パトレイバー2 the Movie』(93)(美術設定・レイアウト)、森本晃司監督『MEMORIES 彼女の想いで』(95)(脚本・美術設定・レイアウト)とアニメーション作品の制作に参加。1998年には初監督となる長編アニメーション作品『パーフェクトブルー』を発表。当初ビデオ作品として進められたが劇場公開され、内外で高い評価を得た。2002年には『千年女優』が公開、ドリームワークスによって全米配給された。『東京ゴッドファーザーズ』は、三作目の長編映画となる。2004年2月にはTVシリーズアニメ『妄想代理人(全13話・WOWOW)』(原作・総監督)が放映された。

Tokyo Godfathers Storyboard Book——Long Interview

絵コンテはあくまで土台となる基準点
ここから膨らまないと、やってても面白くないですよ

（Photoshopで制作した絵コンテ ……………）

――今回は絵コンテに演出意図もかなり細かく書き込まれていますので、個別のカット内容よりは、全般的なこのコンテの読み方、あるいはこのコンテを描かれたときの制作手法という話に絞りたいと思います。まず、今回の絵コンテはPhotoshop（★01）で制作されたそうですが、デジタル制作を見込んでのことでしょうか。

今　いや、直接関係はありません。そもそも手書きで文字を書く苦痛を、コンピュータ上でなんとかしたいと。キーボードでテキストを打つのは全く苦じゃないんですが、字を書くという行為自体が苦痛なんです。例えば勢いで書き始めても、手書きだと「ここにこういうコメントを書き加えたい」場合、消したり書き直したりしなければならない。効率が悪い上に右手がものすごく疲れちゃうんです。単純にそれが一番の理由ですね。

――語句を入れ替えて推敲するためというのは、意外な理由ですね。

今　ただ、コンテ撮（★02）をしてしまおうというつもりも最初からあったので、それも理由の一つです。キャラと背景の絡みがあったりすると、動く部分と背景をあらかじめレイヤー分け（★03）をしておけば楽だなと。あとは白黒だとしても、簡単に照明のイメージとか画面のイメージを作れますから、そういう意味でもPhotoshopを使うのは便利なんです。

――照明とは、要するにコンテだと網カケみたいになっている影の部分ですね（★04）。グラデーションも使われてますね。

今　ええ。その辺は、マンガでスクリーントーン（★05）を貼る処理と同じなので、こういう風にしておけば、出来上がりのイメージが伝わるだろうと思いましたね。

――今回、活字になったことで演技も細かく指定されてますし、裏設定みたいなもの（★06）まで書かれていますね。

今　デジタルとか、Photoshopを使うことで細かくなったということは一切関係なくて、その辺はあくまでスタッフを面白がらせようと（笑）。演出意図については、書ける物は書いておこうということです。なぜそういう絵であるとか、なぜそういう表情であるかは、別に作打ち（作画打ち合わせ）で話してもいいんです。でも誰でも見られるようにしておいた方がいい。世界観を共有できますからね。

――参考資料やデジカメのファイル名も記載され、資料性が上がっている感じがしました。

今　最初からフォーマットがキチンと決まっていたわけではありません。やりながら効率を良くしようと考えていった結果ですね。

――文字の大小もマンガの描き文字表現っぽい感じがしますが。

今　それはむしろ手書きの方が良かった部分ですね。描き文字の効果音って、マンガでいうと文字ではなくて絵ですから。

――描かれるときは、枠ごと全部スキャンされてるのでしょうか。

★01――Photoshop　622ページ参照

★02――コンテ撮　アニメーション制作においては、完成フィルムのための絵づくりに時間を要するため、ダミーで編集を行うという手法が取られる。原画を撮影したものは「原撮」、動画を撮影したものは「動撮」と呼ばれる。絵コンテを撮影したものが「コンテ撮」であるが、『東京ゴッド』の場合は全尺を出してコンテ上ではわからない部分の検討を行うという趣旨であったようだ。ちなみに絵コンテのPhotoshop画像を撮影スタッフがそのままアフターエフェクツに取り込んで制作されたため、スキャンする手間が一工程省略された。

★03――レイヤー分け　622ページ参照

★04――網カケみたいになっている影の部分　印刷の都合で網となって出ているが、元ファイルではグレーのベタ、もしくはグラデーションとなっている。

★05――スクリーントーン　網や斜線など、透明なシートにパターンがプリントされ、線画に陰影や模様をつけるための画材。裏についた糊によって原稿用紙に貼りつけて使うが、重ね貼りしたりホワイトをかけたりカッターで削ったりすることで、より複雑な効果を狙うことができる。

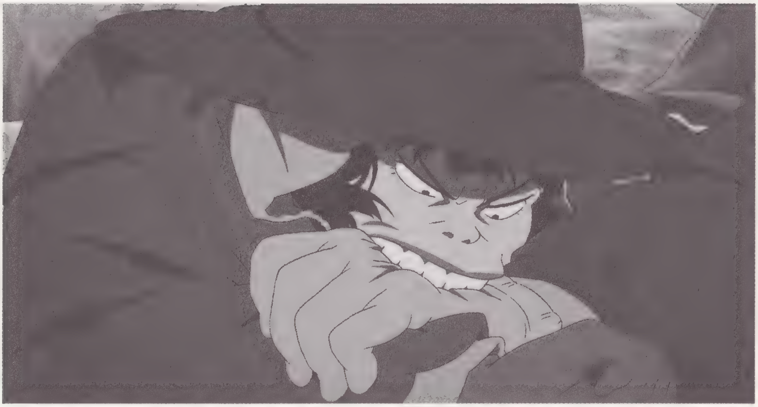
★06――裏設定みたいなもの　通りすがりのホームレスが

今　そうです。ページごとです。元のコンテにはメモ程度の文字が書いてあったりしますが、基本的には絵が描いてあるだけです。例えば、人物が歩いていくカットの場合、最初に背景を描いて、後は順に人物だけの絵を描いて、背景をコピーしてどんどん貼っていくだけです。合成するとき、きれいにキャラが抜けないと面倒くさいので、絵を描くときには全部アウトライン(★07)がつながるようにして……。
——ああ、マジックワンド(★08)で選択範囲を指定できるように。
今　ええ、一発で抜けるように。そういう小粋な努力はしていますよ(笑)。
——背景の濃さが変化するのは、透明度を変えているわけですか。
今　そうです。全部同じ濃さにするとコントラストがつきすぎて、動いてる部分が見えなくなるんです。コンテ撮したときに動いた部分がわかりやすいよう、濃度を変えました。

（レイアウトを兼ねる絵コンテにした理由……）

——そのように背景と人物を分離するところまで絵コンテで作りこもうとされた理由や動機は？
今　Aパートを描き始めたとき、Photoshop上で背景原図(★09)とキャラクターを分けて描いておけば、レイアウト(★10)になるという感じがしてきたんですね。後半に行くにしたがって、ほとんどレイアウトにしてしまうつもりで描いてました。
——最初はそこまでやるつもりではなかった？
今　うーん……作業量的に最後までもつかという懸念もあったので。ただ、これまでの作品の経験から考えても、レイアウトを取れる人間はごく少数でしかない。自分が7割の力でやったとしても、全部それで通されていればその方がベターであろうという判断はありましたね。
——レイアウトを描いて縮小して貼りつけているのではなく、もともとコンテ用紙のコマのサイズで描かれているのでしょうか？
今　そうです。紙のサイズはB4（★11）ですけどね。縮めて貼ったりすると時間かかりますから、そんなことはしないです。
——では、雛形としてのレイアウトみたいな感じでしょうか？
今　いえ、雛形じゃないですよ。そのまま拡大コピーして原画マンに渡し、レイアウトとして使っています。もちろん、おかしい所があれば原画マンに修正してもらったり、自分で修正もしますが。結局、出してもらったレイアウトを自分が修正する形を取るよりも、その方がはるかに効率もクオリティもいいであろうという判断です。ただ、そのまま拡大すると画面が狭くなる印象があるので、レイアウト用紙に対して95%くらいまでにして、ちょっと描き足してもらいました。
——狭くなるというのは、小さく描いてるという印象の問題ですか。
今　それもありますし、スクリーン上映やＤＶＤ化されたときにケラれちゃう(★12)ことか

ミユキを怖れるようになった事件とか、コンビニの女性店員の出自とか、赤ん坊の泣き声がチェーンリアクションを起こす理由とか、例示は枚挙にいとまがない。ぜひ隅々まで実物の絵コンテを読みこんで欲しい。
★07——アウトライン　主線の中でも、キャラクターの外形を決める外枠線のこと。
★08——マジックワンド　Photoshopのツール。ワンクリックで閉領域を自動的に検出して選択範囲を決めてくれる優れもの。魔法の杖という名前はダテではない。ただし、アウトラインに切れ目があると、たちまちその隙間からせっかく選択された範囲が漏れ出てしまうこともしばしば。
★09——背景原図　セルアニメの場合、動くキャラクターはセルにベタ塗りで、背景は画用紙にポスターカラー等で絵画的に、それぞれ分離されて描かれる。この背景は画面全体のすべてが入った仮想的な空間を示すものとなるが、レイアウト上ではその原図となるものが線画で描かれる。その際、パース線や消失点など空間上のキーとなるガイドや、セルと背景が重なって前後関係の生まれる部分（組み線という）など、指



ら、その分を少し足す感じです。

——フィックス(★13)の場合は、背景を切り貼るにしても同サイズですが、大判(★14)の場合はどう処理されていますか？

今　そもそも大判はほとんどありません。一部、コンテのコマに収まっていないものはコンテ用紙の裏に大きく描いて、それを切り分けて貼ったものもあります。単純なフォロー(★15)ぐらいなら、いちいち描いたりしません。画面内で走る距離とラストの位置を出して正確に計算しないと尺を打てない(★16)ときなどは、きちんと描きましたが。

コンテを描いているときに「誰がこのシーンの原画をやるか」が確定していれば、ここまで描く必要はないんでしょうね。誰であってもある程度なんとかなるよう、自分で全部描かなければ仕方ないということです。

特にレイアウトに関して要求しているレベルは、業界標準に比べて飛び抜けて高いと思います。カートレースとＦ１くらいの差があるでしょうね。ついてこられる人も数人いるかいないかというくらいのレベルですよ。

それに私が原画マンに期待する能力はレイアウトじゃないですからね。レイアウトは得意な人間がやればいい。これは原画マンをあてにしないという意味ではありませんよ。職分が違うものであるという考え方に近いですね。レイアウトはこちらでフォローしますから、原画マンの労力は芝居の方にさいて欲しいというのが、元々の発想です。

示が細かく描かれるほど完成画面に破綻が少なくなるので、大事な作業である。
★10——レイアウト　611ページ参照
★11——サイズはB4　ちなみにコピーで配布された絵コンテは、A4に縮小コピーされていた。70年代中盤くらいまでは絵コンテもB4サイズで配布されていたが、オフィス規格に合わせてA4が主流になっていった。
★12——ケラれちゃう　「蹴られ」とも。作画、撮影時に決めたフレームは、実際には映画館での上映時にはフィルムにマスクをかけて上下左右を少し切って上映し、テレビ放送やDVDも記録されたフレームより切っている。その本来のフレームが映写フレームの外に出ること、またはその部分を「ケラレ」と呼ぶ。作画時には、その分を見込んでフレームを大きめに取る必要がある。ちなみに民生用テレビの場合はだいたい93～95%が普通だが、パソコンで観た場合はソフトにもよるが100%となることが多いようだ。
★13——フィックス　カメラワークを示す用語。「固定」の意味で、三脚等に乗せたカメラを動かさず、ズーム等も行わ

（今 敏監督がレイアウトに求めるもの ……… ）

――それぐらい今さんの求めるレイアウト能力のレベルは高いわけですか。

今　「求めるもの」と言ってしまえば、自分でも描けないかもと思えるレベルですから。美術の池さんとはもう３作目でしたし、任せてすむ部分は当然流して行きました。逆に美術でこういうのは苦手だろうという部分は、こちらで描いておきます。「どれくらいのレベル」と言っても、そもそも「正しいレイアウト」なんて存在しないんです。

――それはそうですね。

今　がっちりして間違っていない空間が正しい、などと言いたいわけではありません。ましてや私が自分自身に求めているものとは、「秩序だっていながら、曖昧な部分を必ず残す」。観念的ですが、「混沌を含んだ秩序」という考え方です。ですからキチンとしてればいいというものではない。そういうものは自分でやればいいと思ってますし、全カットがそうである必要はありません。また、小物とか設定に絡んでくる部分も出てくると、そういう作業を面白がってやってくれる人も少ないので、それも自分でやった方がいいんです。

アニメーション制作は共同作業である以上、それぞれ得意な能力を持ち寄って作れば良いのですから、全員、同じことができる必要性は感じていません。興味ある人が手を出せばいいことです。原画を描かしたら大変上手いという人に、レイアウトを描く労力を割かせ、得意技を目減りさせるのは損ですからね。

――それで、今回はコンテでレイアウトを全部カバーしきろうという意識でやられていた？

今　それは途中から思いましたね。『千年女優』ではそこまで思いませんでしたし、コンテを描く時間もありませんでしたから。今回も最初は「これぐらいかな」と思ってましたが、実際に上がってきたものを見て、全部自分でレイアウトの責任をとらなければダメだと。Ｂパートに入った時にはそういうモードに入っていたと思います。

――コンテと原画、レイアウトチェックもある程度、平行されてたんですね。

今　そうですね。それと、必ずしも自分で直すとは限りませんし。コンテでここまで上げておけば他人も直しやすかろうと。結局、コンテの情報量については減る方向性しかないんですよ。コンテを拡大したとき、同じような印象にするためには資料にあたってディテールアップする必要があるんですが、それをする人はごく希ですね。

ですから足りないディテールは美術の方に頼むことにして、レイアウトとして必要な８～９割は自分でカバーしようと思いました。もちろん、中にはキチンとコンテを踏まえて、もっといいレイアウトにしてくれた人もいますが。

ず、そのままのフレームでとり続けることを意味する。活動写真としてスタートしたときの映画のカメラワークはすべてフィックスだったため、映画の基本とも言える。

★14――大判　トラックアップ（被写体にカメラが近づく）、トラックバック（被写体からカメラが遠ざかる）などのカメラワークを行うために、あらかじめ作画を大きな紙で行うこと。専用の大きな紙を使ったり、何枚も紙を継ぎ足したりするので、作業は大変になる。

★15――フォロー　被写体をカメラがつけて追うことだが、アニメの場合は大半がフォローＰＡＮと呼ばれる横移動のことを指す。

★16――尺を打てない　アニメーションの絵コンテの役割のひとつに、無駄な制作をしないために編集済みの状態をあらかじめ作り出すことがあるので、カット単位に最終フィルムに極めて近い秒数を出す必要がある。尺とはフィルムの長さのことなので、この秒数を決めることを意味する。

(イメージボードを描かない理由 ………………)

——ちなみに、コンテ以前の段階として、イメージボード(★17)のようなものは描かれていないのでしょうか。

今　そういうの嫌いなんですよ。はっきり無駄だと思っています。もちろん、そういう作り方に慣れてる方がご自身の方法論としてやるのは別に構わないし、何か言うべきことではありません。でも私の作品には邪魔だと思っています。先に絵を考えると、絵に振り回されてしまうんですよ。そこにたどりつこうとしますからね。私は物語から出てくる絵を、一番いい形でコンテで作り込んでいきたいという考え方ですから。

実際、イメージボードを描いてうまくいったケースって見たことがないんです。これは極めて私見ですが……作ってる気になっちゃうからダメだと思うんです。なにかしらクリエイティブなことをしている気はするのに、"本編の役に立たない意味のないもの"というのが、私がイメージボードを毛嫌いする理由ですね。その時間があるんだったら、コンテを描けばいいんですよ。

——それは、挿絵風なものが逆に物語を束縛するというものなのでしょうか？

今　きっとみんな「絵を描きたい」という欲求があるからでしょうね。放っておいても絵の出てくる人間が、そんなことをしたら絵の比重が大きくなりすぎてしまう。絵に振り回されて話の方が壊れて来るというのが、だいたい今まで見てきたパターンです。もちろん、いい面もあると思いますよ。イメージが膨らむとかね。私は膨らませる必要はないので。

特に一回描いたものをまた描くのが嫌なので、できれば絵はコンテ一回にしたいと思っているくらいです。『パーフェクトブルー』の時は、コンテで描いて、レイアウトで同じ絵を描いて、使えない原画にまた同じ絵を乗せなければいけない……。あの3回同じことという苦痛は繰り返したくないので、なるべく一回にしたいと。

——イメージボード描くと4回になっちゃう？

今　そうそうそう(笑)。絵を描くのは好きですが、同じ絵を何回も描くのは決して好きではないんです。ですから、シナリオを読みこんでガッチリ絵づくりするなんてことも、私はしません。どこでどう都合が変わるかわからないのに、「この絵はいいぞ、絶対使うぞ」なんて考えていると、その絵に縛られて自由がきかなくなるんです。だったら、絵づくりなんて考えない方がマシということです。

——コンテを順撮り(★18)風に描かれるのも、頭から順にシナリオを消化していくみたいな感じで同じ理由ですか。前にうかがったとき「連載マンガ風」ともおっしゃってましたが……。

今　ええ、そうです。「さてどうしようかな」っていう。それで絵が出てこなくて困ったということなんてないですよ。その時に思いついた絵、一番いい冗談を、そこで絵にすればいいって感じです。話の状況に沿って作っていった場合、自分の好みのパターンもあって、カメラの置け

★17——イメージボード　具体的制作、特にシナリオや絵コンテ作業に入る前に、主要な場面をラフスケッチで画用紙上に描き出し、水彩などで軽く着色して描くもの。スタッフ間で世界観を共有したり、基本的な設定を検討するために作成されることが多い。プロットが決まってそれに基づいて描かれるものはストーリーボードとも呼ばれる。ディズニーや東映動画(現:東映アニメ)の初期長編アニメーション映画では、中核スタッフがこれをスタッフルームに貼りだし、作業者間の意識統一に使うことも多かった。

★18——順撮り　実写映画全般の制作方法としては、役者のスケジュールやセットの組みバラシの問題があるので、香盤表に基づいて別々のシーンをまとめて撮影し、あとで編集するバラ撮りが基本である。これに対して、最初のシーンから順番に撮影していく手法を順撮りという。国内のアニメーション長編映画では、絵コンテの大半は順撮りで描かれるが、中には一番大変なクライマックスの戦闘シーンから作画に入るという例や、シークエンス毎にコンテマンを別に立てるなどなど、例外も多々ある。

る位置だっていくつもありませんからね。

(こだわりではなく、必要だから行う作業……)

——イメージボードがないとすると、むしろロケハンなどを重視されたんですか？
今　重視というほどでもないですが、必要だと。そういうのを「作品のこだわり」だと思われるのは心外なんです。必要だからやっているだけで、街の描写にしても同じです。
——情報を取り入れてるという感じですか。
今　ええ。でも、それは「こだわり」ではありません。レイアウトも同じで、普通に見えるようにしているだけです。レイアウトとは、極端な話、凝れば凝るほど目立ってはいけないものなんです。あくまで「語るための手法」として絵があるわけですから、語られるものが引き立つべきで、原画や背景やレイアウトが浮き上がってはいけない。そんなものは見えなくなって欲しい、というのが本音です。

こういうコンテの描き方は効率を上げるためには必要だと思っていただけなんです。自分はレイアウトで能力を発揮できますから、他の方は違うところで能力を発揮してくださいということなんですね。

ただ片方では、そこまでコンテで決め込んでしまう疑問も感じている。だから決して健全なことだとは思っていません。ほとんどの人がレイアウトをきちんととれない以上、現状では必要だということです。レイアウトに興味を持ってる人もいないし、今後も出てこないと思います。ただ落ちていく一方だな、というのが私の実感ですね。

——それは、他の作品をご覧になってそう感じられたと。

今　それはアニメ業界だけの問題じゃなくて、「ものを見る目」がどんどん下がっているからだと思います。「日本はどんどんダメになっていく」というのが私の口癖なんですが、最近は「もういい、ダメになってしまえ」と思ってるくらいですから(笑)。

リアルな空間を作って、まるで見たことのあるような風景を作りたいというのが私の欲求です。そういうことを思わなければ、どんないい加減な空間であろうと記号として成立していればいいんですよ。それを私たちの作っている作品の文脈に置けばダメであっても、違う文脈に置けばみんなそれで満足してるわけだから、それでいいと思います。感覚的なズレですね。私がやることに賛同してくれとは強要できません。自分たちのできる範囲で維持していくことを考えるしかないと思っていますから。

(原画に求めた芝居の膨らませ方 ………………)

——『東京ゴッドファーザーズ(以下、『東京ゴッド』)の場合、先ほど原画は原画で得意な分野をというお話もありましたが、それはキャラクターの芝居の膨らませ方という方につながってくるのでしょうか？

今　ええ、そういう部分こそ、やって欲しいと期待していました。ただ、芝居をどういう空間で行うかは、こちらの考えることです。作画上、煩雑になるようなカメラワークはなるべく避けたので、ほとんどの画面がフィックスです。今回、非常にハイレベルな原画のメンバーが揃っていたので、かなり期待通り、いや期待以上でしたね。

ただ、もっともっとやっても良かったのにという思いもあります。業界の傾向として、キャラクターは統一、統一されたレイアウト感覚でハイクオリティなフィルムの品質をと、針の穴を通すような袋小路に突入してしまいました。私はそういうのからイチ抜けたいと思ってやったんですが、もっと過剰にすれば良かったという気持ちはありますね。

——過剰というのは、表現ですか？

今　すべてにおいての情報量ですよ。背景がそこまで描くのであれば、キャラクターがここまで密度のある芝居をしてくれるのであればと、もっといろんな意味で過剰にしたかったと。だから、抜いて間を作るんじゃなく、過剰なところを更に過剰にして、過剰じゃない部分が間になるような作り方が出来たはずなのにと。

——それはある程度できたからこその手応えみたいなものでもないでしょうか。

今　でも、演出なんてそんなものです。上がってきたものを見て考えるのが仕事の大半であって、まず先にイメージがあって、それをかたくなに実践するためという考え方ではありませんからね、私は。大塚さん(★19)の絵にしても、そういうものが出てきたから、じゃあどうしようかということでした。かなり最初の方で大塚さんがすごくいい仕事をしてくれたので、みんな

★19——大塚さん　587ページ参照

がそれで共通認識としてこういうことをやればいいんだと思えたのは、非常に幸いだったと思いますね。そういう風にやればいいんだというよりも、そこまでやっていいんだっていう風に思えたんじゃないでしょうか。

——顔の崩しとかも、コンテ指定されているものより、さらに……。

今　そうです。こっちとしても、どういうものが出てくるか期待するわけです。別にコンテ通りにやってもらおうなんて思ってませんから。コンテでこれぐらいやってあるんだから、原画マンとしてはもっとやっていいだろうと考えて欲しかった。そういう意味でも、大塚さんにはまさに間違いなく私が期待していた以上のものを出してもらいました。

——今さんもコンテを描かれるときにフィードバックしたことがあるのでしょうか？

今　ありますよ。Bパートの公衆電話のところ(★20)で、ハナとギンがののしり合うのではなく、一方的にハナがギンをののしる、そこで話しながらショールが落ちて、またかけ直してという芝居の部分です。これは、大塚さんの原画を見て、同じ芝居をくり返した方がいいだろうという判断で入れました。他にもたくさんありましたが、一番わかりやすいのがその部分です。

(育っていくキャラクターとその特徴…………)

——原画の方がつかまれたキャラクターがフィードバックしながら回っていくという感じは、先ほどの順撮りっぽくやってる時の効能みたいなものでしょうか？

今　それもあると思います。話の進展に従ってキャラクターも育って行くし、馴染んでくる、こなれてくるということはありますね。後半に行くほど堅かったりしたら、やっぱり嫌ですからね。

芝居に関しては、そうそう解釈の違うものは生まれないだろうと思ってましたね。ベタな芝居をリアルな空間、画面、等身のキャラクターにさせる面白さだと思ってましたから。これが3頭身のキャラクターだったら、ただのドタバタにしか見えません。顔が崩れたり似てないことが気になるような世界観ではダメなので、キャラデザインも、極端というか、記号的と言えるくらいの特徴づけにしようと。

——その特徴は、シルエットとか身長とか、そういうものを含めてのことですか？

今　要するにおっさんの顔を描いて、このヒゲを描けばギンに見えるということです。微妙な描き分けをしなきゃいけないキャラクターは不可であると。その辺は記号化して考える方です。丸、三角、四角で当てはめろ、色も赤と青と黄だ……みたいなね。微妙な描き分けをしないとそのキャラクターにならないようなデザインは、作監が潰れるだけですから。私はそういう針の穴を通すような所には行きたくない……といいつつ、よそからすれば同じに見えるんでしょうけどね。ただ、できあがったものと、かけた時間と予算で考えれば、恐ろしくコストパフォーマンスの高い作品だと思っています。枚数も、劇

★20——Bパートの公衆電話のところ　C-339、C-342のこと。618ページに原画を掲載した。

★21——撮出し　「撮影出し」の略。アニメーション制作では、原画、動画、セル画と背景、特殊効果などバラバラの制作担当者が完成させた成果物であるエレメント(素材)を組み合わせて最終画面がつくり出される。アナログ時代では、この素材すべてを点検して撮影可能な状態かどうか判断する工程があった。欠品がないか、また最終的にどういう速度感やフィルタ処理になるか撮影に対する指示が明確かをチェックし、セルと背景を組んでフレームを決める作業で、これを「撮出し」と呼ぶ。「演出」または「演出助手」とクレジットされているスタッフが「撮出し」を行い、監督の指示に基づいてにアウトプットのクオリティに責任を持つ。ここにおける問題点の解決が、かなり最終画面での仕上がりに反映する。意外に知られていないが、クオリティ・コントロールの要諦として重要な作業である。

場作品としてはべらぼうに枚数が少ない方なんですが。

(今 敏監督自らが行った撮出し ……………………)

——今回、撮出し(★21)は、全部今さんの指示でやられてると聞きましたが。

今　そうです。非常に特殊なことは撮影の方にお任せしましたが、基本的には一枚絵でもいいから「最終的にこういう画面が欲しい」というのを渡して、撮影の方ではそれをどう実現するかを考えてもらいました。手法もずいぶん具体的に考えましたよ。

——指示は、どういう手段でされたんですか？

今　素材をPhotoshop上でフレーム内に組み、静止画をつくりました。その段階で、自分で止めのものに質感を加えたりもしましたね。

——映像にフィルタをかけるとか？

今　それどころじゃないです。かなり複雑な事をやりましたよ。たとえば煙の動画に影がついてハイライトがあったとしますね。それを色指定や仕上げの方で選択範囲ごとに切り分けます。煙がCセル(★22)だとしたら、C、CC、CCC……そういう風に分けて、それぞれ全部ボケ方と乗せ方を変えて、さらにボケ率も変えて、別のテクスチャをO.L(★23)させながら引いてくれとか、そういう指示を出したりしました。一回それが伝わったら、次からは「同じようにお願いします」と。

　とにかく、ありとあらゆることをしましたね。このキャラにだけこういう風にパラ(★24)かけてと指示したり。背景だけのチェックとしてはオッケーだったのに、セルと組んだら顔の前に余計なものがあったということもありました。だったらこれはボカそうとか、こっちの背景を切り貼りして変えてとか、望遠になっていないものを無理矢理望遠にするとかね。もう、Photoshopってなんて便利なんだろうと思いましたよ(笑)。

　これは自分がそんな作業をするとは思ってなかった部分なので、どうしても作業が溢れちゃうんですよね。しかも自分じゃなければわからない部分をドンドン増やしていくことにもつながる。これでは監督として失格だと。じゃあ、他にどういうやり方があったのかと言われると、ないんです。やらないという選択肢もあったんでしょうけど、一回やると、そういう手の入っていないカットは許せなくなるんですよ。

——ひょっとして、面白いという理由もあったんじゃないんですか？

今　面白いですよ、それはもう(笑)。ほとんど自分の思い通りの画面に近づけられるので。それは必ずしもコンテで思っていた画面とは限らなくて、「ああ、こういう画面になって上がってきたんだ、じゃあこうしましょう」ということも沢山ありました。私は絵のことはよく知っているつもりですから、上がってきた素材から得られるであろう一番いい状態、あるいは修正方法は、アイデアとしてすぐ思い浮かぶ方なんです。それも正しいとかではなく、結局は私の好みであるということなんですが。

★22——Cセル　アニメーションのセル画は顔や目や手など複数のエレメントがバラバラに描かれ重ねられるが、下から順番にAセル、Bセルと英字の記号がつけられている。Cセルは下から3層目だが、「C、CC、CCC……」とは、その層の中をさらに細かく分解していく、という意味である。

★23——O.L　オーバーラップの略。日本語訳は「溶融」。あるエレメントをフェードアウトさせながら、別のエレメントをフェードインさせると、じわっと溶けたように2つの画面やものが入れ替わる。ここでは煙の質感を持ったものをじわっと重ねて出し入れしたという意味。

★24——パラ　パラフィンの略。セル画で構成された画面は、基本的に光がフラットだが、画面の一部を青や赤の半透明のものをアウトフォーカスで覆うと、視線を誘導することができる。これを「青パラをかける」などという言い方をする。全部にパラをかけて、アメリカン・ナイト的な疑似夜景や海底のムードを出す使い方もある。

それにしても、どうしようもないということはさすがに今回はなかったですね。やはりコンテでキチンと設計して、色指定や背景の方で、アベレージの高い仕事をしてくれていたので、やったことは最終調整に過ぎないんです。ただし、その調整をやるやらないでは、仕上がりが全然違うということです。

——『千年女優』の時はフィルムでしたから、それもデジタルになって変わったことですか。

今　アナログのときって、撮影台(★25)のことを知らないと撮出しできなかったんですよ。タップ位置(★26)をどうするか、スライドをクロスさせると台に当たる(★27)からダメだとか、いろんな制限が無数にありました。でもデジタルだと基本的に素材が揃ってサイズがあっていれば、まず問題なく撮れますからね。こういう画面を作りたいということさえ提示すれば、あとは撮影の方でやってくれるんです。それに使っているツールが同じですから、Photoshopの静止画がつくれるということは、そこでかなりの問題点がクリアになっているんです。

——撮出しでの統一感があるせいか、画面がみやすくも感じましたね。

今　何のために加工するかというと、加工を見せるために加工してるわけじゃないんですよね。それは先ほどから言っているように、レイアウト、原画、美術、背景、音響、音楽、すべてが凝れば凝るほど気にならなくなるのと同じなんです。撮出しもやったことが見えなくなるようでなければならない。そこで人を驚かそうとか、そういうことではありません。

もし見やすいという評価をいただけるのであれば、自分がこう見て欲しいと思って作ったカットをより見やすくしたから……そういうことだと思うんです。画面を見ただけでは、どんな処理がされているか、絶対にわからないと思いますよ。ただ組んだ状態と、撮出しを加えたものを見比べたら、違いはハッキリするんですが。まるで処理なんてしてないように見えてこそ正しいと思います。

(エラー対策の知恵が良いものを上げる……)

——デジタルになって、デメリットもありましたか？

今　作画や美術背景など、よく親しんでいる部分に関しては、どういうエラーが起きてもフォローの仕方が培われてきています。でもデジタルの場合はまだノウハウが少ないですね。ただし、予定していたものと全然違ってしまったとき、どうするかは知恵なんですよ。実はけっこうそれで良いものになる場合も多いんです。コンテではこういう風にしようと思ってたのに、瓢箪から駒で「あ、そういう風にしちゃえば」という処理があったりね。ですから、いつまでもコンテから離れないのは嫌なんです。

——素材が上がってきたら、ある種ライブ感覚みたいになるわけでしょうか。

今　そうです。じゃないと、やっていても面白くないですよ。コンテはもちろん設計図なんで

★25——撮影台　アナログ時代のアニメーションは、セル画と背景をフィルムに転写するため、さまざまな仕掛けのある撮影台が必要だった。16mmまたは35mmのカメラを上下させ、セルの置かれた台の方はハンドルを回すと移動するようになっている。この移動はその方向性にそれぞれ軸があるわけで、その移動方向の組み合わせで複雑な動きを生み出すのには、かなり熟練した職人芸が必要であったし、そこに指示を出す側に立てばなおのこと熟練が必要であった。

★26——タップ位置　セルの位置決めをする道具を「タップ」といい、原画、動画、セルにはすべて「タップ穴」と呼ばれるものが空けられている。撮影台上でも、このタップをもとに位置を固定し、さらに移動撮影の場合はそのタップを動かす必要が生じる。

★27——スライドをクロスさせると台に当たる　撮影台のスライドによる移動は、通常の上タップの他に、下タップや、場合によってはナナメにタップをつけないと、移動方向によってはぶつかってしまう。

すが、上がった後はコンテを再現するための作業だとしたら、私、いなくてもいいですからね(笑)。それじゃつまらないし、私も一回やったことはそんなに何回もやりたくない方ですから、コンテを土台にして何をしようかと考える方が楽しいですよね。

結局、さじ加減なんですよ。どこまでコンテで決め込むかは、やろうと思えば音楽の入るところだって全部指定できますし、次のカットに２コマこぼしとか、完璧にイメージすれば編集の必要がないくらいのコンテになり得ます。後はもうその通りに作業すれば終わってしまうコンテもあり得るとは思います。じゃあそれが面白いかというと、少なくとも私はちっとも面白くないですね。

——あくまでも底上げする最低ラインの指針としてのコンテなんですね。

今　そうですね。だから基準点だと思っています。それと、世界観なり内容を共有するための指標ですかね。ここにこのくらいの指標ができました。じゃあ美術は是非こういう風にしたい……そんな提案も、新鮮な気持ちでここから始まると思えば出てきますよね。元がグチャグチャに描いてあったらイメージしにくいだろうから、できるだけキチッと描いておくということです。

——触媒的な効果を狙っている？

今　そうです。あくまでもここを基準にどういう風にイメージを広げてもらえるか。私も楽しみにしているし、私自身もいざ作業になったときには、コンテを土台にこうしようという欲は、やっぱり出てきますからね。

——この絵コンテを掲載すると、「この通り作れ」という厳密な指示書、仕様書だという誤解も出ると思いますので、その辺は強調しておいた方が良いですね。

今　私は、コンテを遵守することが良いなんてそれほど思ってないですよ。描けないんだったら、このコンテくらいにしといてくださいということです。描ける人は、もっとやっていただいて全然構わないです。まあ率直に言ってしまうと、そこまでできない人が来たときに、メインスタッフの直す側にとっての、とても便利な土台であり、味方なんです。元の腰が弱いともたないということなんですね。

(完成しての感慨と今後の展開……………………)

——リアリティを突き詰めた作品群とは今回は目指すところが違うというお話があったんですが、完成した実感をまとめとして、ぜひお聞きしたいです。トータルに、どこへたどりついたかということでも良いのですが。

今　結局、大きい目で見ればリアル路線に変わりはないですし、違う意味で針の穴を通すようになってきている。この方向性で続けてさらに洗練してエスカレートさせるのは、難しいだろうと思っています。ですが、間を空ければ、面白い方向性だと思いましたね。

——手応えはありましたか？

今　ええ。何より良かったのは、ある種の大仰さがあったり、ベタな芝居を許容することは、基本的に楽しい世界なんですよ。そういう楽しい世界観のものをやってる間というのは作り手の方も明るい気持ちになれるといった、精神的に健全なことが多いと思いましたね。あと、私自身の課題としては、いかにコントロールを手放しながら、一番欲しいものが手に入るかという距離の取り方でした。それは今回、わりと上手くいったかなと。確たる出来上がりのイメージがあって、それに向かって作っていくのは、基本的に好きじゃないんです。確かにそれが必要なときもありますが、同時にそれだけでは絶対にダメだと思っているんです。

その場その場で常に最善なものを求めるという考え方を同時にしていくという点では、今回は非常にうまくいったと思っています。指針をコンテで出したとしても、違っていたら違ったなりに面白ければいいという、実作業の中で展開した部分ですね。

——それはディレクションの一環であるということでしょうか。

今　ディレクションって、監督が操作することではないんです。各スタッフそれぞれを全部コントロールすることは、まず基本的に不可能です。監督の仕事は、あくまで方向づけ。私自身、「ああしろ、こうしろ」と言われたら、「やかましい！」って思う方ですから。だから、あくまでも提案に留めたいというのが本心ですね。結局、どれほどイメージを持っているかということより、いかにオンデマンドにアイデアを出せるか、対応能力の方が必要だと思いますね。

——今後の話ということでは、放映中の『妄想

★29——『妄想代理人』　605ページ参照

代理人』(★29)についてもうかがえますか？

今　『妄想代理人』も、どれだけバラバラなものが作れるかという実験の部分があるんです。いかにバリエーションをつけて、なおかつどれを取っても『妄想代理人』以外の何物でもないと言われるものを作りたいんです。テレビの場合、そのためにはシナリオが形作る世界観がまず絶対であると考えました。はなからプチ劇場のテレビを作る気はありません。テレビをやるからには、テレビらしさが欲しい。それで、続き物である魅力を一所懸命考えました。そのテレビをやることで、劇場にフィードバックできるかもしれないと考えていますね。

アニメーションって、動くことこそが基本的な魅力ですよね。でも「アニメ作品」ならば、別に動かなくても魅力は出し得るわけです。だからこそ、テレビの延長で考えられる劇場もあると思います。逆は難しいでしょうが……。とにかく面白いものを数多く作りたいというのが私の欲求で、クオリティが高いものを作りたいというのでは、決してないということです。

——そういうお話をうかがうと、次の劇場作品がますます楽しみになりますね。

今　実は『東京ゴッド』については、パート２を作っても面白かろうと思っているんです。ネタはすでに決まっています。また清子がさらわれる、しかも場所はニューヨーク。で、英語の全然わからない３人が、身振り手振りで動き回る。英語に対しては、日本語の字幕もいっさい出ません。それで、なぜかツアーで来ているタクシー運転手がまたひどい目にあう(笑)。

——(笑)。それはぜひ観てみたいです。

今　さぞや面白かろうとは思いますけどね。そういうキャラクターの強さがあるので、また違うシチュエーションに置けば、彼らの別の面白い部分が見られるでしょうね。よほど体力がいるでしょうが。

今後は『パーフェクトブルー』から始まって『妄想代理人』につながっていく路線と、『東京ゴッド』の方へ継承していく路線と、二筋ぐらいを考えています。特に演出主導型で、なおかつ作画的魅力も兼ね備えた作品は、今後もあり得ると思っていますね。

——新作を楽しみにしています。どうもありがとうございました。

【2004年2月20日　東京・南阿佐ヶ谷マッドハウス分室にて】

海外メディア記事転載 ❶

LA TIMES

文：チャールズ・ソロモン氏
text by Charles Solomon

ANIMÉ VÉRITÉ: *The alcoholic Gin, left, and teen runaway Miyuki are skid row heroes in Satoshi Kon's "Tokyo Godfathers."*

MOVIES

Reality animation

BY CHARLES SOLOMON
[illegible]

WITH "Tokyo Godfathers," director Satoshi Kon once again demonstrates his skill for creating movies that are the antithesis of American animated feature films.

The movie, which opens Friday at the Nuart Theatre, is centered on two men and a teenage girl who sleep in cardboard boxes and scavenge food from the alleys of central Tokyo. Their tenuous existence is thrown into further upset when they find an abandoned baby.

Some U.S. critics argue that such realistic tales are more appropriate for live-action filmmaking, but Kon — who also made "Perfect Blue" and "Millennium Actress" — strongly disagrees.

"I'll probably never make a live-action feature," Kon said during an interview last summer when "Millennium Actress" was released. "Animation is the perfect form to realize my ideas about movies. I can express my thoughts and ideas clearly and in detail. The realistic essence of drawings makes them the ideal way to present information to an audience."

Kon's trio of "Godfathers" couldn't be more different from their counterparts in American animation, say Aladdin, Jasmine and the Genie or Shrek, Fiona and Donkey. Hana is a flamboyant ex-drag entertainer; Gin, an alcoholic former bicycle racer; Miyuki, a sulky teenage runaway. This unlikely family of misfits sets out to find the parents of the infant they discover on Christmas Eve.

Other anime directors have set films in urban slums. Katsuhiro Otomo's "Akira" takes place in a dystopian Neo Tokyo, and bounty hunter Spike Spiegel walks the mean streets of Mars and Ganymede in Shinichiro Watanabe's "Cowboy Bebop." But the contemporary setting of "Tokyo Godfathers" has an immediacy that jars the popular image of a clean, affluent Japan. Kon's use of a gray-blue palette suggests the bitter winter cold and the alienation of the characters from a society that despises them.

"I didn't choose homeless people to be heroes. They're messengers," Kon explained. "The image of these socially disadvantaged people, who are living their lives vitally and fully, should make viewers less anxious about the troubles, worries and discontents of everyday life."

Hana, Miyuki and Gin don't lead happy lives like "The Little Mermaid's" Ariel or "Toy Story's" Woody and Buzz. These guys steal bottles of whiskey left as offerings in graveyards. They scream insults as they confront the lies about the past they've told each other — and themselves. Yet they remain endearing and curiously noble in their way. All three care passionately about the infant, whom Hana names Kiyoko. And they love each other, although they're loath to admit it. Kon suggests that battling the inner demons that led the threesome to skid row can be more daunting than fighting dragons or swaggering villains.

In America, virtually every major animated feature, from "Snow White and the Seven Dwarfs" to "Finding Nemo," has been aimed at big, family audiences. Anything deemed offensive has been scrupulously excised. The sailors in "Sinbad" never swear, for instance. In "Treasure Planet," B.E.N. the robot caused the spidery pirate to fall to his death, so the hero [illegible] Jim Hawkins wouldn't commit [illegible]

JAPANESE animated characters behave in ways that are less idealized. Spike Spiegel is never without a cigarette. Kintaro in "Golden Boy" lusts after every female he sees, and high school teacher Mr. Fujisawa in "El Hazard" can use his superpowers only when he's not drinking.

Anime also regularly includes gay and transvestite characters. The cross-dressing Nuriko is a respected member of the team of supernatural heroes in the romantic fantasy "Fushigi Yugi: The Mysterious Play," and dashing detectives Tsuzuki and Hisoka in "Descendants of Darkness" are clearly lovers. In "Tokyo Godfathers," Gin is savagely beaten by a gang of street punks — and patched up by the performers at the club where Hana used to do his drag show.

"The wider the audience you try to attract, the more limits appear. To reach everyone — children, adults, women — all violence and sex have to be eliminated," Kon said. "I don't want to deny the quality of the Disney films, but I get the feeling that some of those eminently orthodox stories are predicated on an adult's idea of what a child thinks. They treat children as if they're of very limited intelligence, which is profoundly insulting."

Differences in studio structure as well as audience expectations allow animé directors to make more personal films. American features have traditionally emphasized fine draftsmanship, character animation and upbeat musical stories.

Having neither the money, the trained artists nor the tradition of polished animation, Japanese films stress storytelling, design and directorial vision. Lower wages, smaller studios and fewer executives make it possible to produce animation cheaply in Japan. "Tokyo Godfathers" was made for about $3.35 million — very respectable by animé standards.

"What struck me the most about the DreamWorks studio when I visited it was the amount of space," Kon said. "I may be exaggerating, but I felt like all the animation studios in Japan could have been housed there."

Asked what the American and Japanese animation industries could learn from each other, Kon concluded: "American studios should make more cutting-edge films and fewer general entertainment commercial films. Japanese animators should focus on making more general entertainment, commercial-type films to expand animation's share of the market."

Animé sampler

Five DVDs offer a vision of how compelling — and unlike American animation — animé features can be. Except for "Princess Mononoke," these films are appropriate only for viewers 16 and older.

1. Akira: Special Edition (1988)
Katsuhiro Otomo's vision of a dystopian cyberpunk future helped to create a mass audience for Japanese animation in America.

2. Ghost in the Shell (1995)
A beautiful cyborg battles a sentient computer virus in this cult favorite by Mamoru Oshii.

3. Jin-Roh: The Wolf Brigade (1999)
The violent but compelling "Jin-Roh" depicts a struggle against a physically and psychologically oppressive government.

4. Neon Genesis Evangelion: The End of Evangelion (1997)
Hideaki Anno [illegible] ultimately means whatever the viewer chooses to read into it.

5. Princess Mononoke (1997)
Hayao Miyazaki broke box office records in Japan with this complex, compelling meditation on the relationship between humanity and nature.

— CHARLES SOLOMON

今敏監督は『東京ゴッドファーザーズ』で再び、アメリカの長編アニメ映画とは対照的な映画を作り上げた。
金曜からNuart劇場にて公開となるこの映画は、段ボール箱の中で寝泊りし、東京の路地裏で食料をあさって暮らす２人の男と、１０代の女の子を中心に繰り広げられるストーリーである。彼らの生活は、捨て子を見つけることでさらに混乱を増す。

「これだけリアルなストーリーは実写映画に適している。」というアメリカの評論家もいるが『パーフェクトブルー』そして『千年女優』を製作した今監督はこれに強く反論する。

「私が実写映画を作ることは恐らくないだろう。」去年の夏、『千年女優』の公開時のインタビューで今監督は「アニメーションが、私の映画の構想を作り上げる最高の形態。これでこそ、自分の考えやアイデアを明瞭に、そして緻密に描出することができる。描写の写実的要素が、観客に情報を提供する理想的な手段となっているのです。」と答えた。

今監督の『東京ゴッドファーザーズ』に登場する３人は、対をなしているアメリカのアニメーションの登場人物――例えばアラジン、ジャスミン、ジーニー、シュレック、フィオナやドンキー――となんら変わりはない。派手好きな元ドラッグ・クィーンのハナ、アルコール依存症の元競輪選手のギン、そして、すねた家出少女ミユキ。この３人のはみ出し者が、クリスマス・イヴに見つけた赤ん坊の両親を見つけようと奔走する。

他のアニメ監督は都会のスラム街にストーリーを設定している。大友克洋の「AKIRA」は暗黒郷のネオ東京が舞台に、そして渡辺信一郎の『COWBOY BEBOP 天国の扉』では賞金稼ぎのスパイク・スピーゲルが火星と木星の危険な街を歩く。だが現代社会が舞台となっている『東京ゴッドファーザーズ』は、綺麗で豊かな日本という一般的なイメージを覆してしまう即時性がある。今監督のグレーがかったブルーの色彩が厳しい冬と、主人公３人が受ける社会からの疎外を象徴している。

「ホームレスをヒーローとしたかったわけではありません。彼らはメッセンジャーなんで

す。」今監督は言う。「社会的弱者が人生を明るく、精一杯生きることによって、観客が自分が抱える日々の問題や心配、不安や不満を軽くすることができるはず。」

ハナ、ミユキとギンは『リトル・マーメイド』のアリエルや、『トイ・ストーリー』のウッディやバズのように幸せな人生を生きていない。彼らは墓地で供え物として置かれているウイスキーを盗み、自分の過去について互いに – そして自分に – ついた嘘について互いをののしり合う。それでも彼らは彼らなりに愛情深く、けなげで、ハナが清子と名づけた赤ん坊のことを心から心配している。彼らは自分ではそれを認めようとしないが、互いを愛している。３人を東京の路地へと引き込んだ内なる悪魔との戦いは、大蛇や悪党との戦いよりも圧倒されるものだ、と今監督は言う。

アメリカでは、『白雪姫』から『ファインディング・ニモ』まで、主要長編アニメ映画は全て、家族をターゲットとした幅広い客層に向けられている。不快を引き起こす、とされる要素は綿密に削られる。例えば『シンドバッド　7つの海の伝説』の船員は絶対に悪態をつかないし、『トレジャー・プラネット』のロボット、ベンがクモのような海賊を死へと追いやったのは、ヒーローのジム・ホーキンスが摸倣されうる暴力行為を振るわずに済むようにするためだ。
日本のアニメーション・キャラクターはそれほど理想化されていない。スパイク・スピーゲルがタバコを持っていない時はないし、「—さすらいのお勉強野郎—ゴールデンボーイ」の錦太郎は目に付く女は誰でも欲する。「神秘の世界エルハザード」の高校教師、藤沢が自分の力を発揮できるのは酒を飲んでいない時だけだ。

また日本のアニメには同性愛者や扮装愛好者が登場することも珍しくない。ロマンティック・ファンタジー「ふしぎ遊戯」の扮装愛好者、柳宿は超能力のある英雄たちの中でも尊敬される一員だ。また「闇の末裔」で登場する威勢のいい探偵、都筑と密は明らかに恋人同士だ。『東京ゴッドファーザーズ』で町の不良達に襲撃されたギンは、ハナがドラッグ・クィーンとして働いていたクラブの芸人たちによって介抱される。

「より多くの観客の心をつかもうとすればするほど、より多くの制限が出てくる。すべての人— 子供、大人、女性—に届けようとすると、暴力や性を取り除かなければならない。」今監督は言う。「ディズニー映画の質を否定するわけではないが、あのような極めて正統的なストーリーは、大人の発想が基になっているような気がする。」
スタジオの体制や観客の期待の違いにより、アニメ監督はより個人的な映画を作ることができる。アメリカの長編映画は伝統的に、高度な製図術やキャラクター・アニメーション、そしてアップビートなミュージカル・ストーリーを重要視してきた。

アメリカのアニメーションとは違った流れをくむ日本アニメーション界は、話術や図案、そして監督の構想を強調する。低賃金、小規模スタジオ、そして経営幹部が少ないことが、日本でアニメーションを低予算で製作することを可能にしている。「東京ゴッドファーザーズ」は３２５万ドルほどで製作された。アニメの基準で言えば相当な額である。

「ドリームワークス・スタジオを訪問した時に最も印象に残ったのは、その広さでした。」今監督は言う。「大げさかもしれませんが、日本中のアニメーション・スタジオをそこに置ける気がしました。」

アメリカと日本のアニメーション産業が互いに学べることは何か、と聞くと今監督は「アメリカのスタジオは最先端を行く映画をより多く作り、また総合娯楽的な商業映画を控えるべきです。日本のアニメーターは総合娯楽的な商業映画をより多く作り、アニメーションの市場シェアを拡大すべきです。」

海外メディア記事転載 ❷

DAILY VARIETY

Tuesday, December 9, 2003

文：ケン・アイズナー氏
text by Ken Eisner

喜劇、哀愁、社会的解説、そして神秘的な奇抜さが巧みに織り交ざる『東京ゴッドファーザーズ』はアニメをまったく新しい段階へと引き上げる。アメリカ配給会社のゴールドウィンはこの日本アニメを、ニューヨークとロサンゼルスにて昨年末に公開する。これで本作は、アカデミー賞(R)のエントリー資格も与えられることとなった。全国公開は1月16日。字幕映画は『千と千尋の神隠し』ほどの市場性はないかもしれないが、本作は普段子供向け映画を観に行かない観客層も引き付けることができるかもしれない。

1992年のオムニバスアニメ映画『MEMORIES』の1話である“彼女の想いで”でブレークした今監督。郷愁溢れる未来という設定で技術と感情が織り交ざるという作品が続き、彼の最初の長編映画2作の基調を打ち出した――芸術的かつ幻想的というものだ。

『パーフェクトブルー』は空前のベストセラーアニメ・ディスクとなった(マドンナのツアーの背景題材としても使われた)。この作品に続いたのは、さらに幻想的な「千年女優」である。

この2作のどちらも、新作の見事な話術や熟慮された哲学的基盤を予測させるものではなかった。物語は巨匠ジョン・フォード監督の『三人の名付親』からインスパイアされている。(よくリメイクされ、フォード本人もしている)、今監督は、砂漠に置き去りにされた捨て子を引き取る3人組の強盗を、ゴミ捨て場で捨て子を見つける3人のホームレスにだぶらせている。

不機嫌で落ちぶれた“家族”として描かれているこの3人組は、髭づらのアルコール依存症で、元競輪選手のギン(江守徹)、背が高く、中年服装愛好者で、話す時に声のトーンを上げようともしないハナ(梅垣義明)、そして短気なプレティーンで、3人が食いつなげるように、盗みのほとんどを1人でするミユキ(岡本綾)である。

東京新宿の薄汚い街路でいつもの“リサイクル”回りをしていた3人は、ゴミ捨て場の中から赤ん坊を見つける。この捨て子をどうするかで、3人の意見は分かれる。ハナは清子と名づけたこの赤ん坊を、自分で育てると言って譲らないが、まずは両親を捜すことに同意する。彼らの捜索は、あるヤクザに復讐を企てる貧乏なラテ

14 DAILY VARIETY TUESDAY, DECEMBER 9, 2003

FILM REVIEW

Gin and Kiyuki are surprised by a baby they find in a dumpster in Satoshi Kon's toon "Tokyo Godfathers."

Tokyo Godfathers

(Animated – Japan)

A Samuel Goldwyn/Destination Films release of a Tokyo Godfathers Committee production, in association with Mad House (Tokyo). (International sales: Sony Pictures Japan, Tokyo.) Produced by Masao Maruyama. Executive producers, Shinichi Kobayashi, Masao Takiyama, Taro Maki. Co-producer, Satoki Toyoda.

Directed by Satoshi Kon. Co-director, Shogo Furuya. Screenplay, Kon, Keiko Nobumotu, based on a story by Kon. Camera (color), Katsutoshi Sugai; editor, Takeshi Seyama; music, Keiichi Zuzuki; character designer, Kenichi Konishi; art director, Nobutaka Ike; color designer, Satoshi Hashimoto; sound (Dolby), Masa Fumi Mima. **Reviewed at Hawaii Film Festival (Planet Anime), Oct. 31, 2003. MPAA Rating: PG-13. Running time: 90 MIN.**

Voices: Toru Emari, Yoshiaki Umegaki, Aya Okamoto.

By KEN EISNER

With its masterful grasp of comedy, pathos, social commentary and mystical weirdness, "Tokyo Godfathers" takes anime to a whole new level. U.S. distribber Goldwyn will give this Nippon cartoon a brief Oscar-qualifying opening in New York and Los Angeles just before year's end, with a national rollout planned for Jan. 16. Subtitled pic may not have the marketing appeal of "Spirited Away," but it could also grab auds that don't normally go to kidpics.

The film is a huge step up for Kon, who started as a manga artist and made his breakthrough in the "Magnetic Rose" segment of 1992 cartoon compendium "Memories." That seg, set in a nostalgia-filled future in which hard technology meets soft emotions, set the tone for his first two features: artful but ultimately baffling.

"Perfect Blue" has become one of the top-selling anime discs of all time (it was also used as background material on a Madonna tour). It was followed by the even more opaque "Millennium Actress."

Neither film predicted the solid storytelling nor the well-considered philosophical underpinnings of the new one. Cribbing his basic tale from John Ford's silent-era "Three Godfathers" (often remade, even by Ford himself), Kon turns that pic's wandering bandits, who adopt a foundling left in the desert, into three homeless bums who stumble on a dumpster baby.

The trio, an even grouchier, more ragtag "family" than before, includes the bearded Gin (Toru Emari), an alcoholic ex-bicycle racer; tall, middle-aged transvestite Hana (Yoshiaki Umegaki), who doesn't even bother to raise the pitch of "her" voice (and is given to alternate fits of tears and profanity); and feisty, pre-adolescent Kiyuki (Aya Okamoto), who does most of the stealing to keep them afloat.

Doing their usual rounds of "recycling" in Tokyo's funky Shinjuku district, the trio find a baby girl in the garbage, and there's a three-way tug as to how to deal with her. Hana is adamant that they keep and nurture the child, whom they call Kiyoko, but she agrees to look for the parents first.

Their search leads them to some poor Latin Americans who have a vendetta against the same yakuza that, it turns out, Gin blames for his own downfall as a gambler and guilt-ridden race-thrower. Fascinating clues, making beautiful use of Tokyo topography (both literal and psychological) draw them ever closer to the couple that, under very confusing circumstances, abandoned the baby.

The pic's mood is buoyed by a jazzy, tartly quacking music score and surprising tilts into visual poetry, complete with elegant calligraphy — Hana occasionally stops to invent haikus that comment on the action. And it is given increasing substance by the search itself, which forces each of the threesome to confront uncomfortable parallels with his or her own family history.

Connections double back and overlap, reaching almost metaphysical proportions, but helmer keeps all these elements well within realm of human possibility and narrative satisfaction. Despite Gin's protests that "we're homeless bums, not action-movie heroes," there is a significant amount of excitingly heroic business in the final third of "Godfathers," which is timed just right at a packed 90 minutes. Color palette of dark violet-blues, drab olives, and dusty golds and pinks is memorable as well.

Pic could easily be dubbed, of course, but distinctly Japanese qualities of the voices — particularly Emari's guttural, embittered-samurai growlings as the hard-drinking Gin — would be sorely missed.

ンアメリカ人との出会いにつながるが、偶然にもこのヤクザは、ギンのギャンブルのトラブルに関与し、恨んでいた人物だった。東京の街並みの美しい描写を使いながら(表面的、そして心理的に)つかんでいく手掛かりの一つ一つが、赤ん坊を捨てた1組の男女へと導いていく。

映画の雰囲気はジャズ風の楽しげな音楽で活気付けられており、優雅な筆跡に彩られた視覚的な詩も楽しめる——ハナは時折、自分達の行動に対してコメントすべく俳句をひねる。これは彼らの捜索が進むにつれ実体化していき、3人をそれぞれの家族との過去に直面させる。さまざまなつながりや関係が折り返し、重なり合い、形而上学的なレベルにまで達するかと思わせるが、創造者はこれらの要素をすべて人間的に可能とされる領域内に収め、物語的にも完成させている。ギンは「僕らはただのホームレスで、アクション映画のヒーローじゃない！」と言うが、90分ちょうどの時間内にぎっしりと詰め込まれた『東京ゴッドファーザーズ』の最終場面には、刺激的な英雄的行為もふんだんに盛り込まれている。青紫、黄褐色とピンク系で統一される色彩も印象的だ。

この映画はもちろん、英語吹替版にすることもできるだろうが、日本語特有の音質を醸し出す声——特に江守演じる、飲んだくれギンの、苦境に耐えるサムライのような、しわがれた、うなり声——が失われてしまうのは惜しい。

『東京ゴッドファーザーズ』用語辞典

監修・藤津亮太(アニメ評論家)

本作は、現在の多くのアニメがそうであるように、トレス・仕上げ以降の作業をコンピューター上で行う環境で制作された。これは要するに、コンピューター上におけるセルアニメのシミュレーションであり、そのため絵コンテに書かれている用語の多くは、作業がデジタル化されたにもかかわらず、従来のセルアニメの技法の用語——特に撮影関係の用語——がそのまま流用されている。ここでは基本的にセルアニメの技法として、その用語を説明しているので。その点に留意して読んでいただきたい。

■絵コンテ
アニメーション制作の基本となる映像の設計図、英語のContinuity（連続性）が語源。絵コンテではカメラポジション、画面構成、そこに登場する人物のセリフや演技、カットの秒数などが指定される。カットによっては、撮影処理、音響効果などの指示も描きこまれる場合もある。各スタッフはこのように描かれた絵コンテを通じて作品内容の連続性＝流れを把握し、作業を進めていく。制作作業の根本に位置するという意味では、実写映画の撮影台本に相当すると言うこともできる。なお絵コンテを描くことを俗に、コンテを切る、という。

■絵コンテ用紙
絵コンテ用紙はいくつかの項目にわかれており、制作会社によってデザインは多少異なっているものの、内容はほとんど共通している。左側からシーンナンバー、カットナンバーを書く欄、画面の絵を描く欄、ト書きやセリフを書く欄という順番に並び、右はじにそのカットの所要時間を書くようになっている。所要時間は「10＋8」などと書かれているが、これは10秒8コマという意味である。

■パート
通常、長編アニメーションの絵コンテは、30分前後を一区切りとしていくつかのかたまりにまとめられる。このまとまりをストーリー順に頭からAパート、Bパートと呼んでいく。

■FIX
カメラの方向を動かさず撮影すること。

■同ポ(同ポジション)
別のカットと同じカメラアングルを使うという指示。同ポジションの略。

■PAN
固定されたカメラが左右(あるいは上下)に首を振るように動くカメラワーク。被写体と並行移動するFollowと違い、ＰＡＮする場合はカット頭とカット尻では消失点の方向が変化している。アニメーションの場合は、カメラワークに合わせて消失点を変化させた背景を描き、それをスライドさせることでＰＡＮを表現する。

■付けてＰＡＮ(付けＰＡＮ)
キャラクターのアクションを追いながらＰＡＮするカメラワーク。

■T.U（T.B)
トラック・アップ(トラック・バック)。被写体に対してカメラが前進、あるいは後退するカメラワーク。Q.T.BとあればQuick（素早い）T.Bという意味。ズーム・アップはレンズ操作により被写体をアップにするカメラワークで、本来カメラ自体が移動するT.Uとは画面効果は異なるが、アニメーションの場合は厳密に区別されていない場合が多い。

■Follow
被写体の横移動に、カメラも従って動いていくカメラワーク。アニメの場合、Followは背景をFollowする方向とは逆方向にスライドすることで表現する。

■密着(密着マルチ)
マルチとは、、撮影台に段を組んで素材間の奥行きを出すための装置「マルチプレーン」の略。密着マルチは、段を組まずに、素材を密着させた状態で、それぞれをスライドなどさせること。

■F.I（F.O)
フェード・イン(フェード・アウト)。暗い画面が次第に明るくなり映像が浮かび上がるのがフェード・インで、フェード・アウトはその逆になる。ホワイト・アウトは逆に画面が明るく白くなってしまうこと。

■O.L
オーバーラップ。多重露出により二つの素材を一つの画面の中に重ね合わせる手法。カットをつなぐ場合に主

に使われるが、カット頭やカット尻ではなくカット中にO.Lする場合は、特に中O.Lと呼ばれる。アニメーションの場合、たとえば明かりがついていない街灯を描いた背景の上に明かりのついた背景をO.Lさせることで「街灯に明かりがつく」という状況を表現する場合もある。

■ダブラシ
二重露出のこと。まず全ての素材を適正露出の一定の割合(たとえば50%)の明るさで撮影する。続いて、ダブらせたい素材を1回目の素材の上に置き、1回目の撮影と合計して適正露出になるように2度目の撮影を行う。こうすると2度目に置いた部分だけが露光が足りず(この場合50%)、素材が透き通るような効果が得られる。この時の比率は自由に変更できる。

■ピン
ピントのこと。

■A.C
アクションカット。一つのアクションが二つのカットにまたがっていること。一連のアクションのどのタイミングで編集するかは、演出家と編集者の狙いによって変わってくる。

■SE
サウンド・エフェクト。効果音のこと。アニメーションの場合、あらゆる効果音はフィルムを見ながら画面にあわせてつけられる。音の付け方一つで、ものの重さ、固さなどが違って感じられるため重要な役割を持つ。

■こぼし
セリフが次のカット頭にわずかに残ること。

■スポッティング
音楽やセリフのタイミングを書き出すこと。これにしたがって作画することで、音楽やセリフとタイミングを合わせることができる。

■IN（OUT）
フレームの中に被写体が入ってくる(出ていく)こと。フレーム・イン(フレーム・アウト)。

■カット頭(カット尻)
ひとつながりの映像であるカットの始まりの部分をカット頭、終わりの部分をカット尻という。なお、複数のカットが集まって一つのシーンを構成し、シーンが集まって一つの映画となっている。なお、カットはアニメ用語、映画全般ではショットと言う。

■OFF
被写体がフレームの中に入っていない状態。キャラクターがフレーム内におらず、セリフだけが聞こえてくる場合を「OFFゼリフ」という。

■BG
セル画の後ろに置かれる背景のこと。BackGroundの略。

■Book
セルで描かれたキャラクターの手前に置かれる背景素材。セルに直接背景を描いたり、あるいは紙に描いて必要な部分だけを切り抜くなどして、キャラクターの上に重ねて撮影される。

■スライド
撮影用素材を少しずつずらしながら撮影すること。自動車が横方向に移動する場合などに使われる。

■拡大
画面上の素材を順次拡大することで、カメラに接近していることなどを表現する。デジタル環境ならではの技法。

CAST & STAFF LIST

キャスト

ギン　江守 徹

ハナ　梅垣 義明

ミユキ　岡本 綾

太田　飯塚 昭三
母さん　加藤 精三
泰男　石丸 博也
老人　槐 柳二
ミユキの父　屋良 有作

幸子　寺瀬 今日子
ギンの娘　能登 麻美子
医者　大塚 明夫
新郎　小山 力也
清子　こおろぎさとみ

宇垣 秀成　小形 満
川崎 恵理子　芝原 チヤコ
竹口 安芸子　伊藤 和晃
古田 信幸　湯屋 敦子
清水 敏孝　堀川 仁
風間 勇刀　原田 正夫
最上 嗣生　園部 好徳
桜澤 凜　市川 まゆ美
古賀 光　杉田 光
西村 文希　高橋 亮
三木 秀甫　川瀬 晶子

Luis Sartor
Myrta Dangelo
宮崎晋永

胡桃沢　犬山 犬子

山之内　矢原 加奈子

猫バパ　柴田 理恵

タクシー運転手　山寺 宏一

協力　テアトルアカデミー

スペシャルザンクス

石原 凡　藤原 啓治　柚木 涼香
金田 朋子　進藤 尚美　麻生 智久
川原 慶久　鈴森 勘司　大島 将哉
鈴木 眞宏　大黒 優美子　青木 邦枝
井上 奈苗　竹田 佳央里　川畑 攝子

スタッフ

企画
丸山 正雄

原作
今 敏

脚本
信本 敬子
今 敏

キャラクターデザイン
小西 賢一
今 敏

演出
古屋 勝悟

作画監督
小西 賢一

安藤 雅司
井上 俊之

原画

大塚 伸治
井上 俊之
濱洲 英喜
安藤 雅司
本間 嘉一
鈴木 美千代
川名 久美子
数井 浩子

賀川 愛　尾崎 和孝
橋本 晋治　松本 憲生
熊谷 哲矢　朝来 昭子
山下 高明　佐々木 美和
中村 裕之　星 和伸
森 久司　藤田 しげる

本田 雄

小西 賢一
古屋 勝悟

美術監督
池 信孝

美術監督補佐
猪田 薫
伊奈 淳子

背景
矢野 きくよ　水谷 利春
桐山 成代　芳野 満雄
渡邊 洋一　大森 崇
池田 尚　上原 伸一
岡田 昌子　笠井 美枝

デジタルハーモニー
糸川 敬子
市倉 敬

動画検査
大島 明子
今井 一暁　小島 昌之
坂詰 かよ　渡辺 佐紀子

動画

マッドハウス
吉村 誠　山下 佳子　澤田 英彦
池田 佳代　金子 好宏　長野 路子
久保川絵梨子　李 佳珍　三好 加奈江
宮崎 佳織　福本 郁未　奥本 奈津見
手塚 雅人　洪 美英　刀根川 恵
藤原 よしえ　今村 大樹　増井 直子
齋藤 麻樹

DR MOVIE
An, Eun-hee　Ryu, Chae-ryong　Byun, Eun-soon
Byun, Hye-soon　Park, Suk-hwa　Kim, Jung-hee
Lee, So-young　Kim, Seon-ea　Lee, Hyo-sun
Park, Kyong-sook　Joung, Hyeon-soo　Go, Jin-ju
Heo, Young-mi　Shin, Seok-sun　Jeong, Hee-jin
Jang, Chel-ho　Kim, Ji-eun　Lee, Mi-ok
Choi, Hee-eun　Soung, Jee-young　Pyun, Eun-me
Park, Hyun, ju

東坂 ゆりか

色彩設計
橋本 賢

色彩設計補佐
鹿形 晶子

仕上検査
林 文江　西田 祐也　菊井 紀子
茂木 孝浩　堀川 佳典　佐々木 梓
藤原 里恵　高岡 賢児

仕上

DR MOVIE
(BUSAN)
Lee, Hyun-woo　Baek, Dong-wook　Choi, Ji-sung
Choi, Su-ra　Choi, Bo-ra　Yim, Jeong-ah
Seo, Saeung-hoe　Shin, Hye-mi　Seo, Sung-hee
Choi, Ki-jeong　Choi, Young-soon　Choi, Hee-kyoung
Oh, Su-im　Lee, Mi-hwa　Kim, Min-ju
Hong, Eun-jin　Jung, Hee-jung

(SEOUL)
Lee, Young-shim　Choi, Soon-lee　Park, Yun-hee
Park, Young-kyung　Lee, Jeong-eun　An, Hyun-ji
Park, Jung-a　Na, Yeon-suk　Kim, Jung-en
Park, Hye-kyoung　Jeong, Eun-sook　Kwon, Jin-young
Lee, Mi-yeun　Jung, Eu-jene　Song, Seung-hee

特殊効果
谷口 久美子
榊原 豊彦　入佐 千英美
安部 眞俊　鈴木 さちこ

撮影監督
須貝 克俊

撮影

スタジオ・イブセ

宝田 真弓　水原 輝久
松田 範雄　保坂 友春
田島 浩志　木部 さおり
今村 幸也　半沢 剛
小橋川 智古　石栗 修

マッドハウス

奈良井 昌幸

増元 由紀大　大泉 鉱
山口 仁　長尾 正司
入佐 千英美

村上 浩

石川 智丈
BEANJAM CO.,LTD

編集
瀬山 武司
木村 佳史子

タイトル・ロゴ
山下 京子

エンディングテーマ
「No.9」
作曲 Ludwig Van Beethoven
作詞 鈴木 慶一
演奏 ムーンライダーズ

音楽
鈴木 慶一
ムーンライダーズ

音楽制作
エガリテ ムーンライダーズ ディビジョン
野田 美佐子

サウンドエンジニア
松田 正博
笹原 与志一

コンピューター・プログラミング
山岡 広司

劇中歌

Climb Ev'ry Mountain
作詞 Oscar Hammerstein II
作曲 Richard Rodgers
©1959 Williamson Music Co.
Licensed by EMI Music Publishing Japan Ltd.

Mauvais Garcon
作詞・作曲 Salvatore Adamo
編曲 Oscar Saintal 、Joseph Elie De Boeck
日本語訳詞 岩谷時子
©1964 EMI Music Publishing Belgium S.A.
Licensed by EMI Music Publishing Japan Ltd.

Silent Night
作詞 Joseph Mohr
作曲 Franz Xaver Gruber
日本語訳詞 由木 康

Symphony No.9 'Choral'
作詞 Friedrich Von Schiller
作曲 Ludwig Van Beethoven

音響監督
三間 雅文

音響効果
倉橋 静男（サウンドボックス）

録音
安藤 邦男（アオイスタジオ）
山田 富二男（テクノサウンド）

キャスティングマネージャー
柏倉 ツトム

録音助手
田上 祐二（アオイスタジオ）

音響効果助手
倉橋 裕宗（サウンドボックス）

録音スタジオ
アオイスタジオ

音響制作
テクノサウンド
中島 朋子

DOLBY DIGITAL

デジタル光学録音
西尾 昇

光学リレコ
利澤 彰（アオイスタジオ）

エンディングタイトル
熊谷 幸雄
日本エフェクトセンター

現像
IMAGICA

フィルムレコーディング
柴田 祐男
本間 政弘

タイミング
平林 弘明

ラボデスク
鈴木 優子

ラボマネジメント
川又 武久

協力
田中 千秋
カリタス学園

制作プロデューサー
豊田 智紀

制作進行
吉野 智美
渡邉 和夫
高橋 亮平

アニメーション制作
マッドハウス

プロデューサー
小林 信一
滝山 雅夫
真木 太郎

アソシエイトプロデューサー
増田 弘道
森島 太朗
千野 毅彦
横山 真二郎
神部 宗之

配給・宣伝
ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント

宣伝協力
植田 繁（リベロ）
B-Wing

キャスティング協力
狩野 直人
田島 潤子

製作
「東京ゴッドファーザーズ」製作委員会

マッドハウス
岩瀬 安輝

ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント
町田 治之
宗方 謙

[illegible]
遠谷 信幸

ジェンコ
佐藤 尚樹

監督
今　敏

MAIN STAFF PROFILE

脚本

信本敬子 *Keiko Nobumoto*

1964年生まれ。旭川医科大学付属病院で看護婦として勤務したのち上京し、東京ムービー新社、グロービジョンなどでアルバイトする傍らシナリオを執筆。フジテレビヤングシナリオ大賞を受賞し、以後シナリオライターとして映画、ドラマ、アニメと幅広い分野で活躍する。映画では『ワールド・アパートメント・ホラー』(91)『ナースコール』(93)、ドラマでは『白線流し』(96〜)、アニメでは『カウボーイビバップ』(98)などがそれぞれ代表作。最新作は原作と脚本を担当した『WOLF'S RAIN』(03)。

撮影監督

須貝克俊 *Katsutoshi Sugai*

1971年生まれ。1995年にサンライズへ入社。1998年に同社退社後、フリーランスを経て2000年にスタジオ・イプセを設立。同社代表取締役に就任。主な作品は、テレビアニメ『ガサラギ』(98)では特技演出、『無限のリヴァイアス』(99)ではCG監督。映画は、渡辺信一郎監督『カウボーイビバップ 天国の扉』(01)ではデジタル撮影監督を担当。

音響監督

三間雅文 *Masafumi Mima*

1962年生まれ。1989年にマジックカプセルへ入社。1999年に同社を退社し3年間のフリーを経てテクノサウンドに入社。映画の主な作品歴は、今 敏監督『パーフェクトブルー』(98)、湯山邦彦監督『劇場版ポケットモンスター ミュウツーの逆襲』(98)、りんたろう監督『メトロポリス』(01)、本郷みつる監督『サクラ大戦 活動写真』(01)、今 敏監督『千年女優』(02)など。いずれも音響監督を担当。

演出

古屋勝悟 *Shogo Furuya*

1970年生まれ。主な作品歴は、テレビでは『YAWARA!』(92)(原画)、『マスターキートン』(99)(原画・作画監督)を担当。映画では沖浦啓之監督『人狼』(98)(原画・作画監督補)、今 敏監督『千年女優』(01)(原画・作画監督)、宮崎駿監督『千と千尋の神隠し』(02)(原画)など。

音楽

鈴木慶一 *Keiichi Suzuki*

1951年生まれ。あがた森魚らと出会い、本格的に音楽活動をスタート。「はちみつぱい」を結成し、'73年にはアルバム「センチメンタル通り」を発表。その後、実弟・鈴木博文、かしぶち哲郎、岡田徹らと「ムーンライダーズ」を'75年に結成、ファーストアルバム(鈴木慶一とムーンライダーズ名義)の「火の玉ボーイ」から最新アルバム「Dire Morons TRIBUNE」まで、先鋭的な音楽活動を展開している。CMの作曲多数、さらに俳優として映画出演など多彩な活動を行っている。ゲーム音楽の代表は「MOTHER」。映画音楽では、Higuchinsky監督『うずまき』('00年 かしぶち哲郎と共同)などを手がけ、北野武監督『座頭市』('03年)に参加している。

作画監督・キャラクターデザイン

小西賢一 584ページを参照

美術監督

池 信孝 620ページを参照

監督

今 敏 632ページを参照

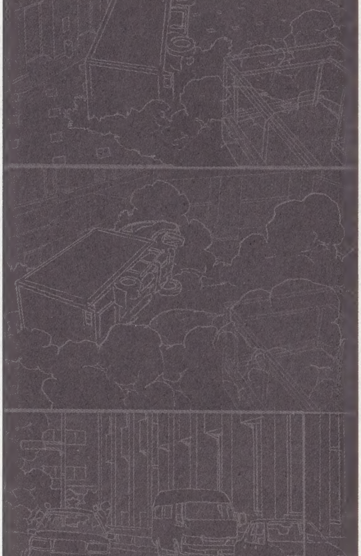
アニメーション制作

マッドハウス *MAD HOUSE*

『パーフェクトブルー』『千年女優』『東京ゴッドファーザーズ』と立て続けに今 敏監督作品をプロデュースしたマッドハウス。それは、高い作家性を活かしたハイクオリティ映像製作を得意とする、日本有数のアニメプロデュースカンパニーだ。
代表作は、りんたろう監督の『幻魔大戦』(83)、『X』(96)、『メトロポリス』(01)、川尻善昭監督の『妖獣都市』(87)、『獣兵衛忍風帖』(93)、『バンパイアハンターD』(01)など。今年2003年夏には、カンヌ映画祭の監督週間に出品され話題を呼んだ、高坂希太郎監督の『茄子 アンダルシアの夏』が全国一斉公開された。スタイリッシュな演出と豪華絢爛たる味わいに満ちたマッドハウスの映像は、国内ではもちろん高く評価されているが、最近では川尻善昭監督と小池健監督が『アニマトリックス』(03)に参加し、海外でもそのダイナミックな映像美が高く評価された。

『東京ゴッドファーザーズ』
2003年／日本／ビスタサイズ／ドルビーデジタル／カラー／ 90分
製作：「東京ゴッドファーザーズ製作委員会」
ソニー・ピクチャーズ ワールドシネマ／ジャパン作品
配給・宣伝：ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント

TOKYO GODFATHERS
STORYBOARD BOOK



執筆
氷川竜介
藤津亮太(アニメ評論家)

編集協力
山田尚美(shuffle ltd.)

エディトリアル・ディレクター
内藤啓二(shuffle ltd.)

デザイン
安保瑞枝

パッケージ・デザイン
株式会社ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント

協力
マッドハウス

提供:東京ゴッドファーザーズ製作委員会
発売:株式会社ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント

NOT FOR SALE

本誌を無断で転載することを禁じます。

Printed in JAPAN

©2003 今 敏・マッドハウス/東京ゴッドファーザーズ製作委員会

Tokyo
Godfathers
Storyboard Book
Directed by SATOSHI KON

Tokyo
Godfathers
Storyboard Book
東京ゴッドファーザーズ
Directed by SATOSHI KON

SONY
PICTURES